11 WYDANIE SPECJALNE CLICK!

VIRUS™



Numer 11/2004
Październik
INDEKS 358932
ISSN: 1509-0558
CENA: 5,50 zł
(W TYM 7% VAT)

OSTRO GRAMY

STAR WARS BATTLEFRONT

POCZUJ MOC I...
DO ATAKU!

KRÓLICZKI ZAPRASZAJĄ NA IMPREZKĘ!

PLAYBOY THE MANSION



LEISURE SUIT LARRY
MAGNA CUM LAUDE

WALCZ Z HERETYKAMI!

WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR

Bezprzewodowy DS

Hej! Hej! ...Hej?! No, co jest?! Mówię przecież do ciebie!?! No dawaj, podejdź tu. Nie będziesz zawiedziony. Chodzi o tę nową zabawkę Nintendo - DS. Wiesz już, którą? No dobra, wiem, że wiesz. Do rzeczy. Dosłownie w przeddzień premiery Nintendo ujawniła dodatkowe szczegóły dotyczące DS. Jak się okazuje, następca

BLOODRAYNE 2 PC W 2005

PC

Wbrew wcześniejszym zapewnieniom o równoczesnej premierze na wszystkich platformach nie dane będzie pecetowcom w tym roku przekonać się, jak bardzo zmieniła się agentka Rayne w czasie dwóch lat (a 60 w grze), jakie upłynęły od premiery pierwszej gry serii *BloodRayne*. Pocieszające jest jedynie to, że wersje konsolowe (PS2 i Xbox) dostępne są już teraz. I że te kilka miesięcy, jakie pozostały do 2005 r., pozwoli twórcom wydać grę wreszcie naprawdę bezbłędną.

www.bloodrayne2.com

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT W LISTOPADZIE!

PC

Electronic Arts zdradziło wreszcie, że oficjalną i miejmy nadzieję - finalną datą premiery nowej gry serii Medal of Honor - rozgrywającej się na froncie amerykańsko-japońskim Pacific Assault, jest 17 listopada. Czy MoH:PA zdoła przekonać do siebie graczy zniesmaczonych odrobinę poziomem podobnego Medal of Honor: Rising Sun - zobaczymy za kilka dni.

www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp

VIRUS OSTRO O GRACH

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor wydania: Tymon Smektała
virus_listy@wroc.bauer.pl
Zast. redaktora wydania: Andrzej Sitek
Zespół redakcyjny: Aleksander Olszewski, Jacek Smoliński, Jan Jankowski
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Katarzyna Majcher, Jakub Siepkowski, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor: Michał Mierzyński

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak
tel. (022) 516 35 50,
janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Zespół: Maciej Szwajkowski, tel. (022) 516 35 17,
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl
Lidia Ukleja, tel. (022) 516 35 02,
e-mail: lidia.ukleja@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy: Paulina Kaczyńska
tel. (022) 516 35 03, faks (022) 516 35 90
e-mail: paulina.kaczynska@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk
Poligrafia SA Kielce

BAUER
www.bauer.pl

HALF-LIFE 2 W LISTOPADZIE?

PC

Losy *Half-Life'a 2* - nowej nadziei pecetowców na lepsze jutro ich platformy - godne są poważnego filmu dokumentalnego. W skrócie - po wymarzonym debiucie w trakcie E3 2003 twórców gry - Valve, spotykały same nieprzyjemności. Najpierw wykradziony został kod źródłowy gry, następnie starli się w sądzie... ze swym wydawcą - Vivendi Universal Games. Koniec końców jednak wygląda na to, że w ponad rok po pierwotnie planowanej premierze, w końcu listopada *Half-Life 2* trafi wreszcie do sklepów. Świadczyć mają o tym nieoficjalne wprawdzie, niemniej jednak wiarygodne doniesienia, że Vivendi zaakceptowało piątego 'release candidate' i gra trafiła do tłoczni.



SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR

www.fireglowgames.com

Niemiecki Fireglow Games ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące kolejnej inkarnacji słynnej strategicznej serii *Sudden Strike*. Dzięki temu wiemy już, że chętnych na kolejny „blitzkrieg" czekają 4 kampanie - 2 na froncie europejskim (alianci lub Niemcy) i 2 na froncie Pacyfiku (Amerykanie lub Japończycy). Bitwy w grze rozgrywać się będą, jak zwykle, w czasie rzeczywistym na ogromnych mapach (w grze odwzorowano ponad 150 kilometrów kwadratowych terenu - miejsc słynnych bitew), w tym także na morzu, z wykorzystaniem łodzi podwodnych.

Niestety już pierwszy rzut oka na opublikowane równocześnie screenshoty zdradza, że graficznie *Sudden Strike 3* ustępuje znacząco wydanym już *Soldiers: Heroes of WW2* czy *Codename: Panzers*. Jeśli więc w czasie pozostałym do premiery twórcom gry nie uda się nadgonić konkurentów - *Sudden Strike 3* będzie musiał być wściekle dobry pod względem merytorycznym.

VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

PC Niesławne 3D Realms, wieczni twórcy Duke Nukem Forever, zdołało ubawić ostatnio świat mówiąc, że tworzy także drugi, jak dotąd nieujawniony tytuł. Czy uda się im skończyć go szybciej niż DNF (przypominamy - już ponad 7 lat w produkcji), zobaczymy, jak dożyjemy. I jeśli dożyjemy...

PC XBX PS2 Inevitable Entertainment, twórcy obiecującego first-person shootera z dreszczykiem - Area 51 - stało się częścią Midway i zmieniło nazwę na Midway Studios Austin.

PS2 Empire wskrzesza kolejne Taito Arcade Classics, tym razem pamiętane z automatów i komputerów 8-bitowych Space Invaders, Operation Wolf, Rainbow Islands i Bubble Bobble.

VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

GameBoya Advance SP, prócz dwóch ekranów (z czego jeden dotykowy) i mikrofonu, który pozwoli kierować w grach głosem (wyobraź sobie tylko! Głosem!), ma mieć dodatkowy atut - bezprzewodowy multiplayer. Nie byłoby może w tym niczego nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że istnieć ma także możliwość „dzielenia się grami" - z jednej kopii gry grać może kilka osób! No, wyobraź sobie, stoisz sobie na przystanku, obok ktoś gra na DS. Łączysz się z nim, ściągasz komponent multiplayer i już po chwili gracie razem! Świetnie, nie? Nie!? To na co ty czekasz? Na PSP? Aaa, dobra. Niech będzie. Znikam.

BILLY BLADE AND THE TEMPLE OF TIME

PC

Szwedzki Iridon Interactive ujawnił pierwsze szczegóły i zaprezentował pierwsze screenshoty z projektu *Billy Blade and the Temple of Time* - sympatycznej trówymiarowej platformówki zrealizowanej we wciąż modnej technice cel-shadingu. Nie mniej ciekawie prezentuje się także ogólny zamysł gry - pozwala się wcielić w postać tytułowego pirata Billy'ego Blade'a, który przemierzyć musi różne światy połączone z tytułową Świątynią Czasu. Celem tych niebezpiecznych wypraw w czasie i przestrzeni jest uwolnienie małpiego przyjaciela Billy'ego - Konga the Monkey (ani chybi krewniak Kinga i Donkeya...), uwięzionego w legendarnym Krysztale Czasu.

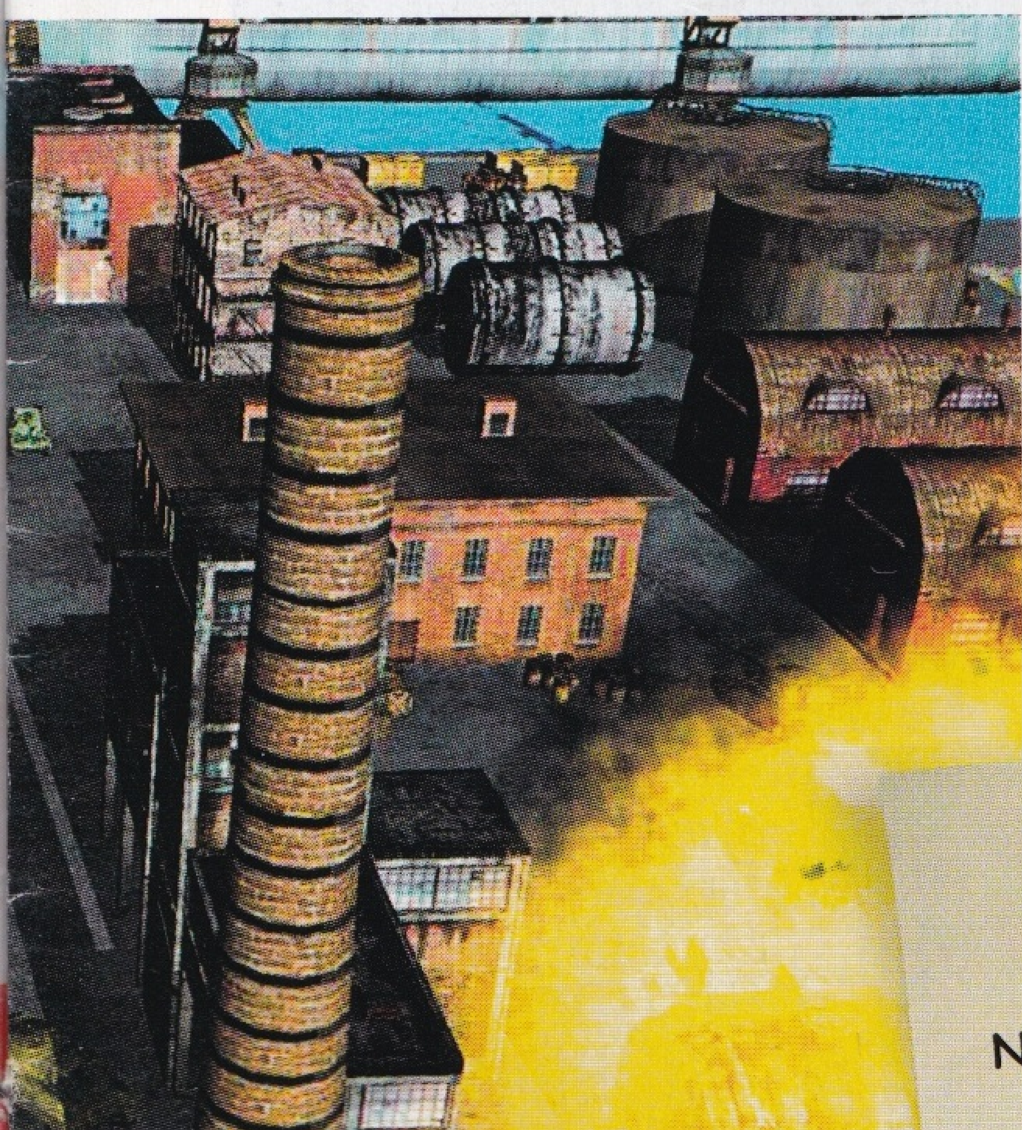
Zwiedzanie Świątyni Czasu rozpoczniemy w dniach przełomu lat 2004/2005.



www.billyblade.com

VICTORY

PC





DOOM 3 XBOX KOMPLETNY?

Twórcy xboksowej wersji DOOM-a 3 - Vicarious Visions, zdradzili, że gra jest „niemal ukończona" i stworzony na jej wyłączny użytek tryb coopertaive - „rewelacyjny". Wygląda więc na to, że płyta z DOOM-em 3 zawiruje w napędach naszych domowych Xboxów jeszcze przed Świętami.



www.doom3.com

_Masz **virusa** w komput
napisz do nas virus@wroc.bau

NAWET NIE WIESZ, ŻE...

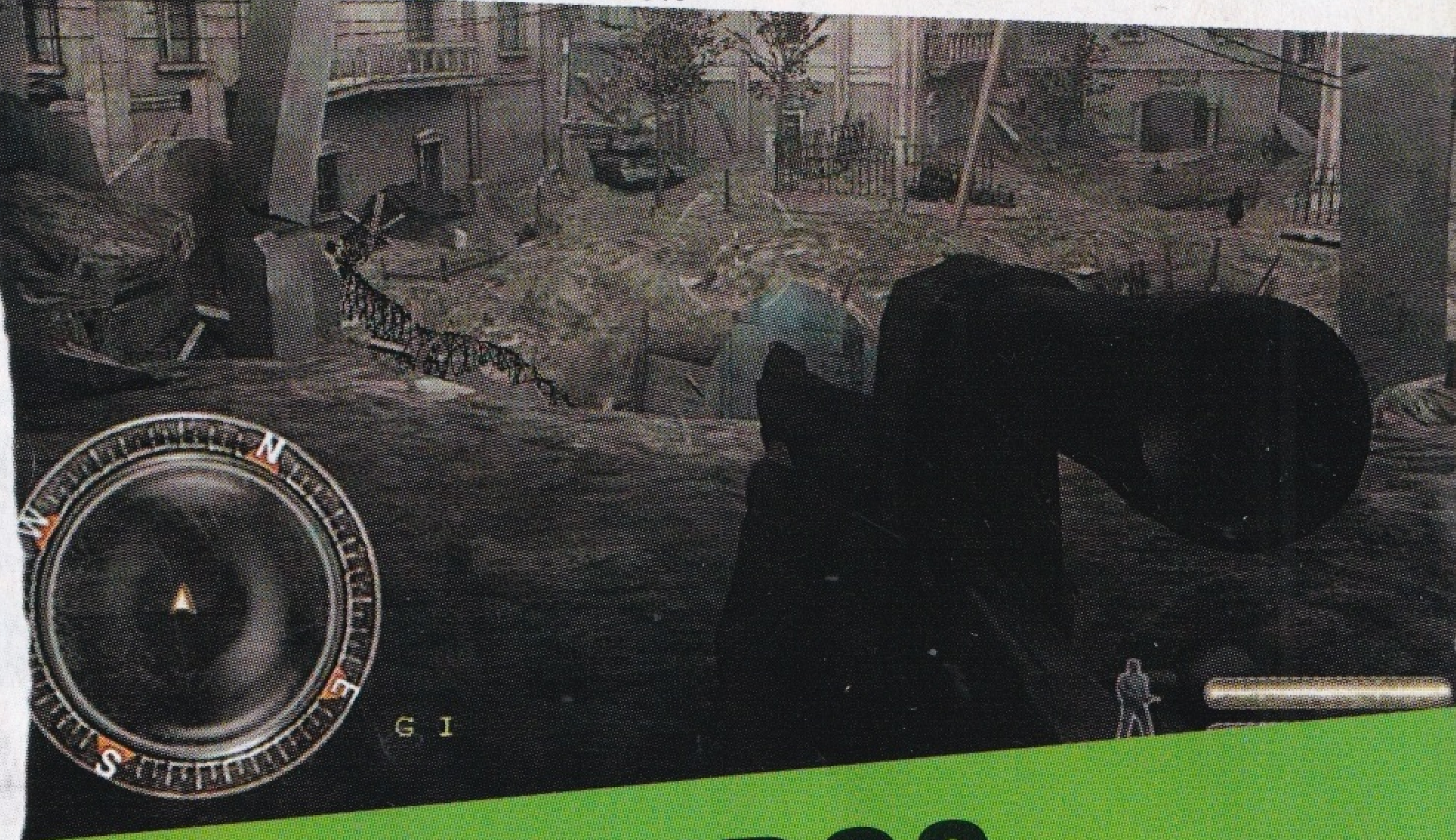
...HALO 2, SEQUEL JEDNEGO Z NAJLEPSZYCH FIRST-PERSON SHOOTERÓW WSZECH CZASÓW, BYŁ, WYCZEKIWANY PRZEZ FANÓW TAK BARDZO, ŻE JEGO PREMIERA ODBYŁA SIĘ... BLISKO MIESIĄC PRZED JEGO OFICJALNĄ PREMIERĄ! TO NATURALNIE WSKUTEK KRADZIEŻY „ZŁOTEJ WERSJI" GRY, KTÓRA NASTĘPNIE, DZIĘKI PROGRAMOM TYPU BITTORRENT, BŁYSKAWICZNIE ROZPOWSZECHNIONA ZOSTAŁA W INTERNECIE. NIM JEDNAK PRZYJDĄ WAM DO GŁOWY DZIWNE MYŚLI, WIEDZCIE, ŻE CHODZI O WERSJĘ FRANCUSKOJĘZYCZNĄ GRY, Z ZABLOKOWANYM WSPARCIEM DLA LIVE, A SPRAWCY „WYCIEKU", JAK INFORMUJE SAM MICROSOFT, ZOSTALI JUŻ UJĘCI. INNYMI SŁOWY - WCIĄŻ WARTO CZEKAĆ NA OFICJALNĄ PREMIERĘ GRY, KTÓRA ODBYĆ SIĘ MA JUŻ 11 LISTOPADA.

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

PC XBX PS2 Ostrylia to dziwny kraj. Zwykle siedzą sobie cicho, trzymając się podłoża (antypody), lecz co jakiś czas przypominają o sobie, banując co smakowitsze gry. Tym razem przyszła kryska na Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, którą tamtejsi cenzorzy rządowi uznali za persona non grata z powodu, uwaga, „zawartości nawiązującej do seksu". Hmm, a ja myślałem, że w tym właśnie leży największa zaleta tej gry...

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

Że jak? - Commandos Strike Force
Na co? - PC PS2 XBX
Kto robi? - Pyro Studios
Kto wyda? - Eidos
A co to? - FPS
WWW? - www.commandosstrikeforce.com
Kiedy? - wiosną 2005
Kompletne? - w 80%



COMMANDOS STRIKE FORCE

Pierwsze pogłoski o grze akcji osadzonej w świecie strategicznej serii Commandos, pojawiły się jeszcze latem. Dopiero dziś jednak, w chwili gdy zrównała się długość dnia i nocy, a temperatury spadają poniżej zera, wiemy o niej wystarczająco wiele, by móc ją przedstawić.

Commandos Strike Force - bo tak zwać się ostatecznie będzie gra - to tytuł wyrastający wysoko ze strategicznych korzeni serii. To first-person shooter rozgrywający się w realiach drugiej wojny światowej, m.in. Francji, Rosji, Norwegii. W grze, obok kampanii single player składającej z powiązanych ze sobą misji (zakładających m.in. zniszczenie niemieckiego okrętu wojennego, porwanie wrogiego generała czy uwolnienie członków francuskiej Resistance), istnieć ma kilka interesujących trybów multiplayer, w tym także, ani chybi, tryb objective.

Mimo zmian w prezentacji i - jak ukazują screenshoty - także klimacie gry jedna rzecz pozostaje niezmienna: charakterystyczna dla serii wielorakość współdziałających bohaterów. W tym przypadku tytułowa Strike Force (w wolnym tłumaczeniu grupa uderzeniowa) składa się z trzech komandosów. Pierwszym jest ulubieniec wszystkich znających Commandos - Zielony Beret, który okazuje się specjalistą nie tylko od walki wręcz, ale także broni ciężkiej. Drugim - snajper pozwalający eliminować problemy z oddali. Trzecim wreszcie - Szpieg, zdolny infiltrować środowiska przeciwników bez alarmowania ich. W grze naturalnie możliwe jest dowolne "zarządzanie" grupą, a sposobów na ukończenie każdej z misji ma być przynajmniej kilka.

Commandos Strike Force wkroczą z hukiem i trzaskiem wiosną 2005 r.



Nowa PlayStation 2

Hej! To ty nie chciałeś gadać o Nintendo DS, nie? Wolałeś Sony, dobrze pamiętam? No dobra, to masz - rewelacyjne wieści dotyczące naszej ukochanej "czarnuli", a ściślej - jej następczyni - nowej mniejszej i szczuplejszej PlayStation 2! Jej pojemność zmniejszyła się o 3/4 (!), waga spadła o połowę (!), a z dotychczasowych 7,8 cm wysokości (w przypadku konsoli leżącej)

12 VOLT

PC PS2 XBX NGC

Taki tytuł nosić może tylko jeden typ gry - wyścigówka z modelami napędzanymi 12-voltowymi silnikami elektrycznymi. I tak jest rzeczywiście - 12 Volt autorstwa Sproing Interactive Media - to szybka i wściekła ścigałka po torach rozmieszczonych w domach i na podwórkach typowych amerykańskich domów. Dodatkowym atutem gry jest system realistycznej fizyki, dzięki któremu niewinny wyścig można zmienić w prawdziwą walkę z wykorzystaniem elementów toru włącznie!

Jak spodoba się nam rzucanie kredek pod koła przeciwników, przekonamy się już wkrótce.

www.sproing.com/website/html/games_12v.html

PLAYBOY: THE MANSION W 2005

PC PS2 XBX

Nie jesteśmy zaskoczeni. Właściwie nawet - właśnie tego oczekiwaliśmy. Duet Cyberlore-Ubisoft potwierdził opóźnienie swego simopodobnego *Playboya: The Mansion*, gry pozwalającej choć przez moment poczuć na sobie jedwab szlafroczka Hugh Hefnera - twórcy marki Playboya. Warto podkreślić przy tym, że nasz wirtualny Hugh na głowie - prócz pięknych kobiet wypełniających jego dworek, mieć będzie zarządzanie pismem i każdym innym elementem imperium Playboya. Niestety, jak ciężkie życie ma taki playboy, dowiemy się dopiero po Nowym Roku.

www.playboythemansion.com

_Masz **virusa** w komput
napisz do nas virus@wroc.bau

NAWET NIE WIESZ ŻE...

...Jeszcze w listopadzie wkrótce fani
Kingdom Hearts będą w stanie grać w swoją
ukochaną grę bez konsoli. To za sprawą
Kingdom Hearts Collectible Card Game - gry
karcianej na motywach gry (gier). Niestety,
Kingdom Hearts CCG nie zdoła nigdy pobić
najpopularniejszej gry tego typu - Magic:
The Gathering, gdyż najpewniej nie zostanie
wydania nigdzie poza ojczystą Japonią...

BURNOUT 4!

PS2 XBX NGC

Official PlayStation 2 ujawnił, że trwają już prace nad następcą *Burnouta 3: Takedown*. Co więcej - premiera *Burnouta 4* odbyć się ma już w przyszłym roku! Cóż, znając dość dobrze „trójkę" możemy stwierdzić jedynie, że jego twórcom - Criterion Studios – trudno będzie przebić samych siebie...

www.eagames.com/official/burnout/burnout3/us/home.jsp

KING KONG

PC XBX PS2 NGC

Ubisoft ze sporym, bo ponad rocznym, wyprzedzeniem ujawnił plany podzielenia się ze światem grą bazującą na kolejnym filmie Petera „Władcy Oskarów" Jacksona. Niestety nic ponad to, że gra zaszczyci swą obecnością wszystkie platformy, że - naturalnie - główną, a przynajmniej największą jej postacią będzie King Kong i że tworzy ją Ubisoft Montpellier - twórcy znakomitej *Beyond Good & Evil* - nie wiemy. Nie mamy jednak wątpliwości - Wielka Małpa na naszych łamach zdąży pojawić się jeszcze wielokrotnie, nim nadejdzie czas jej wypuszczenia - co nastąpi dokładnie na Święta 2005 r.

PUNISHER PC

O konsolowym *Punisherze*, odpowiedniku filmowego *Punishera*, który sam z kolei jest odpowiednikiem komiksowego *Punishera* zdążyliśmy już napisać. Jak się jednak okazuje jest jeszcze jeden *Punisher* - ten, który pojawi się w środowisku PC. Tę informację przekazało THQ przy okazji ogłoszenia o zaangażowaniu w projekt aktora Thomasa „Punishera" Jane'a. Wszystkie gry tworzone są przez podległe THQ Volition (twórców serii Freespace, ech...) i opowiadać będą historię 30 lat ultrabrutalnych zmagań Franka „Punishera" Castle z większością niemilców tego świata.

PC

www.volition-inc.com

VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

- XBX PS2 Niestety, nie dane nam będzie spędzić tegorocznych Świąt wraz z Samem „Splinter Cellem" Fisherem. To dlatego, że Splinter Cell: Chaos Theory pojawi się dopiero w marcu 2005 r.
- XBX Tork - platformówka francuskiego Tiwak, o której pisaliśmy przed rokiem, że nie dane jej będzie ujrzeć światła dziennego, jednak zostanie ostatecznie wydana. Wprowadzeniem Torka: Prehistoric Punka na salony xboxowe zajmie się Ubisoft.
- PS2 Sony potwierdziło, że PlayStation 3 wykorzystywać będzie technologię Blu-Ray, ale zarazem „rozumieć" będzie DVD, a nawet CD, co sugerować można przynajmniej częściową wsteczną kompatybilność!
- PC XBX PS2 LucasArts potwierdził pogłoski, jakoby Mercenaries - wojenne GTA autorstwa Pandemic Studios, mieli wejść w akcję dopiero wraz z początkiem 2005 r.
- PS2 SCEE potwierdziło pogłoski, jakoby „Halo

VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

zrobiło się nagle 2,8! Niestety, warto przy tym pamiętać, że wysuwaną tackę zastąpiła klapka w górnej części konsoli, więc nie sposób jej będzie wsunąć na stałe pomiędzy książki czy pudełka DVD. Do tego, mimo wyposażenia konsoli na stałe w kartę sieciową (dotąd należało dokupić dodatkowo Network Adaptor), zabrakło miejsca na dysk twardy. Wygląda to trochę tak, jakby Sony przyznało się do zabrnięcia w ślepą uliczkę (dotychczas jedyną grą, która wymaga dysku jest role-playing online - Final Fantasy XI) i rezygnuje z tego medium na dobre. I co, jak ci się podobały wieści? Lubisz takie małe czarne, nie? No, kto nie lubi... Znikam.

GOTHIC 2: NOC KRUKA - W 2005



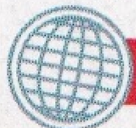
Noc Kruka nie ma jakoś szczęścia w naszym kraju. Ten wydany już blisko pół roku temu w ojczystych Niemczech dodatek do *Gothic 2* na świecie i w Polsce ukaże się dopiero w pierwszych miesiącach 2005 r. Jego polski wydawca - CD Projekt, usprawiedliwia się, że opóźnienie jest od niego całkowicie niezależne, gdyż spowodowane jest wewnętrznymi kwestiami licencyjnymi firmy JoWood. Wieść dobra to zapewnienie, że *Noc Kruka* kosztować będzie tylko 59,90 zł. Tylko czy będzie nam się jeszcze wtedy chciało odkurzać *Gothica 2*?

FORZA MOTORSPORT W LUTYM 2005

XBX

Microsoft Game Studios przyznało, że jego *Forza Motorsport* - symulator samochodów, który stanowić ma przeciwwagę dla tworzonej na wyłączność PlayStation serii *Gran Turismo*, nie wystartuje wcześniej niż w lutym 2005 r. Aby urwać choć parę chwil z czasu, jaki pozostaje do tej chwili, przypomnimy, że *Forza Motorsport* dysponuje garażem ponad 200 licencjonowanych samochodów 40 producentów oraz - dodatkowo - tuningiem z pomocą części ponad 150 dostawców. Do atutów *Forza Motorsport* zaliczyć należy także engine fizyczny odpowiedzialny za wiarygodne wrażenie jazdy oraz - coś, czego nie ma nawet *Gran Turismo* - rewelacyjnie prezentujący się system uszkodzeń pojazdów! Zrzeszonym w systemie Xbox Live! zaś *Forza* oferuje niepowtarzalne ponoć emocje w grach w Internecie.

Więcej o *Forza Motorsport* - już po Nowym Roku.


www.xbox.com/en-gb/forzamotorsport

MORTAL KOMBAT: DECEPTION JAK ŚWIEŻE BUŁECZKI!

PS2 XBX NGC

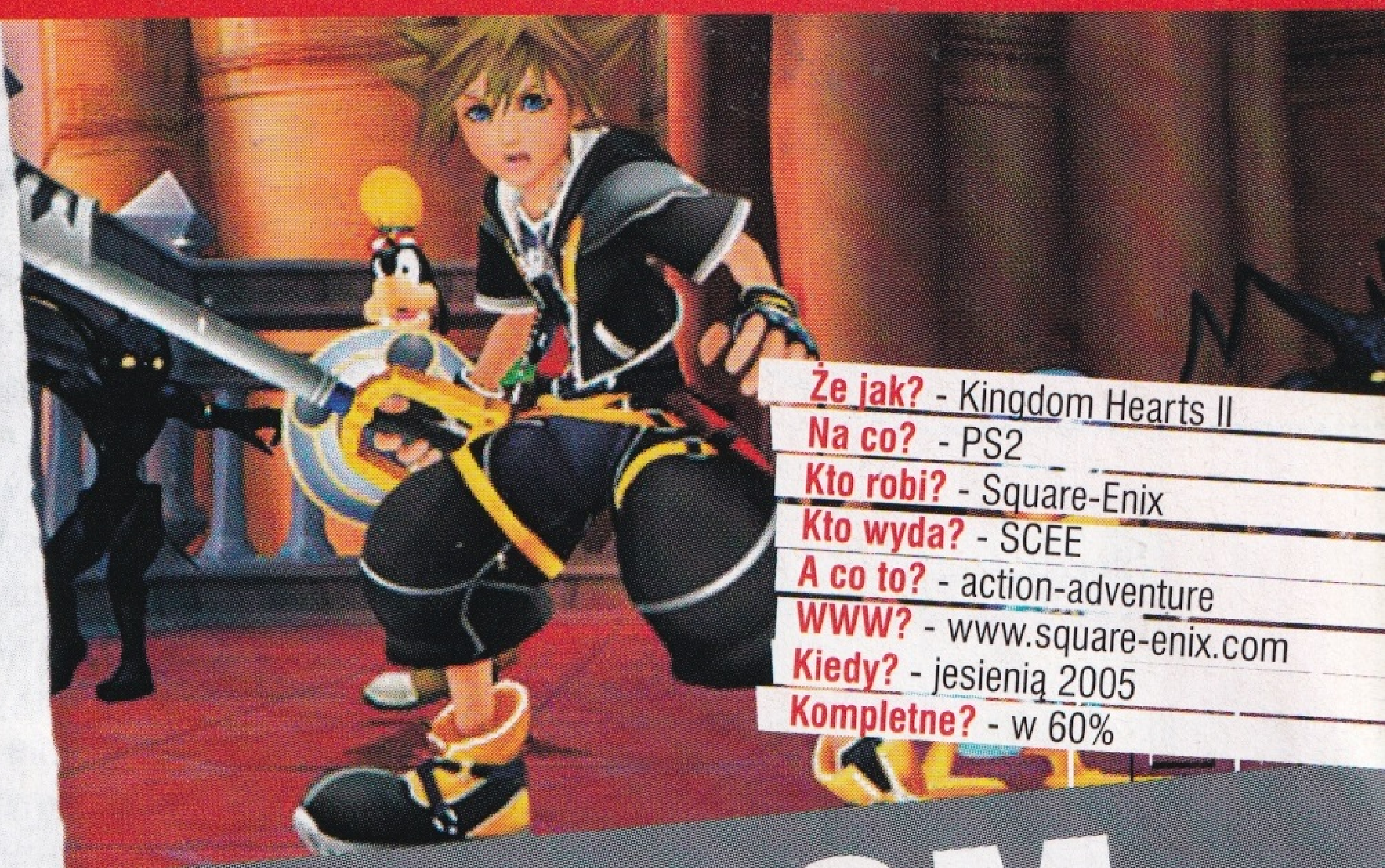
Midway, jak każdy dumny i szczęśliwy ojciec, uznał za stosowne pochwalić się znakomitymi wynikami sprzedaży najnowszego dziecka - *Mortal Kombat: Deception*. Nie podał wprawdzie żadnych liczb, jednak nadmienił, że jest to najszybciej sprzedająca się gra w historii Midway - że w pierwszych, kluczowych dniach sprzedaży znalazł aż 35% więcej nabywców niż poprzednia, piąta część serii - *Mortal Kombat: Deadly Alliance*.


www.midway.com

killer" autorstwa Guerrilla Games - Killzone w Europie miał pojawić się 26 listopada br.!

XBX Brytyjska NovaLogic znana jest również dobrze z gier (seria Delta Force), jak i opóźnień ich premier. Tym razem chodzi o to drugie - a ściślej fakt, że xboksowa wersja Delta Force - Black Hawk Down pojawi się w styczniu, a więc już w blisko rok po pecetowej premierze. I jeszcze tylko jedno, najzupełniej retoryczne pytanie: czy świat potrzebuje kolejnego słabego first-person shootera?

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS



KINGDOM HEARTS II

Kingdom Hearts - action-adventure łącząca światy Final Fantasy i Disneya, początkowo wydawała się przedsięwzięciem ryzykownym (by nie rzec - karkołomnym), ostatecznie jednak okazała się jednym z najlepszych przedstawicieli gatunku, absolutnym 'must see' dla każdego posiadacza PlayStation 2.

Kingdom Hearts II tworzona jest w oparciu o nową technologię graficzną, dzięki czemu jest jeszcze ładniejsza (czy to w ogóle możliwe?) od poprzedniczki. Jej bohaterką jest ponownie Sora (starszy i poważniejszy), wraz ze swymi nieodłącznymi towarzyszami - magiem Donaldem i wojownikiem Goofym. Tym razem jednak dołączy do nich król Miki w stroju ninja. Fabuła ponownie nawiązuje do postaci „bezdusznymi" (heartless), kluczem do niej tym razem jest... klucz(e) Sory. System walki z nimi jest - jak wcześniej - prosty, ale zdecydowanie nie prostacki. Nowa w nim jest możliwość zjednoczenia z towarzyszami - 'drive', coś jak obecne wcześniej przywołania, ale... bardziej.

Gra ponownie pozwoli zwiedzić światy Disneya uzupełnione postaciami z gier Square-Enix, m.in. serii Final Fantasy. Jak dotąd potwierdzone zostały jedynie Koloseum - świat „Herkulesa", i Zamek Bestii z - tak, masz rację - „Pięknej i Bestii". Pojawi się jednak także Mulan i zwyczajowy czarny charakter Disneya - Piotruś. Twórcy unikają jak dotąd jednoznacznej odpowiedzi odpowiedzi, czy dane nam będzie powrócić do ulubionego przez wielu „Miasteczka Halloween".

Niestety, Kingdom Hearts II otworzą się przed nami dopiero jesienią 2005... Niemniej warto już teraz zarezerwować miejsce na półeczce, tuż przy pierwszej Kingdom Hearts.



TOKYO GAME SHOW 2004

Tokyo Game Show

To samo, ale... lepiej?

Znaczące imprezy branżowe odbywają się cały rok. Te największe - E3 - jak wszyscy dobrze wiemy - w maju. Największe jednak ich skupienie zaobserwować można w przededniu sezonu świątecznego - we wrześniu. Wtedy właśnie odbywają się londyńskie ECTS i Game Stars Live. Wtedy też ma miejsce święto japońskich graczy - Tokyo Game Show. Zwykle nie uczestniczymy w nich - są konsolocentryczne, co więcej, gros prezentowanych na nich gier nie wychodzi nigdy poza granice Japonii. W tym roku nie mogło nas tam jednak zabraknąć, gdyż właśnie w Tokyo odbyć się miała pierwsza publiczna prezentacja działającej PSP! To właśnie dlatego w dniach 24-26 września przemierzaliśmy wszerz i wzdłuż kompleks Makuhari Messe (Nippon Convention Centre) - zgubieni pośród ponad 160 tys. zwiedzających częstokroć poprzebieranych za postacie z ulubionych gier. To „nieprofesjonalne" zachowanie uczestników to skutek tego, że dwa ostatnie dni targów otwarto dla fanów. Im nie przeszkadzał tłok, hałas i... kolejki - nie sposób zobaczyć niczego bez częstokroć całych godzin czekania. Nie przeszkadzało im nawet to, że większość z prezentowanych gier to ciągi dalsze, remake'i i porty. Niestety, TGS2004 potwierdziły niechęć twórców i wydawców do podejmowania ryzyka. Mimo to było co oglądać. W targach wzięło udział 117 firm prezentujących własne produkty, m.in. blisko 500 gier (w tej liczbie jednak zawiera się także mnóstwo gier na telefony trzeciej generacji wyposażone w ciekłokrystaliczne ekrany - bardziej konsole przenośne niż następców wynalazku Alexandra Bella). Najciekawsze z nich, a zarazem te, co do których można żywić nadzieję, że pojawią się także w Europie, poniżej. My zaś czekamy już na przyszłoroczne Tokyo Game Show, które odbyć się mają w dniach 16 do 18 września 2005 r.

PS Niech nie zaskoczy was brak produktów Nintendo. Big N od lat organizuje własne pokazy.

WEJŚCIE SONY!



www.sony.com

Najważniejszym wydarzeniem Tokyo Game Show 2004 była bez wątpienia pierwsza publiczna prezentacja działającej konsoli przenośnej Sony - PSP.

Dotąd konsolka ta spoczywała za pancernymi szybami, a gry na nią (ściślej: emulatory PSP) mogliśmy podziwiać wyłącznie na filmach. W Tokyo było inaczej - każdy mógł wziąć ją w ręce i samodzielnie przekonać się, że jest to gadżet, który już wkrótce wyznaczać będzie różnicę pomiędzy być lub nie być trendy! Warto przy tym wspomnieć, że część konsol była „mobilna" - PSP przypięte były do modelek przebranych w stroje bohaterów gier, co pozwalało łączyć przyjemne z... przyjemnym (i co naturalnie nie przeszkodziło naszemu specjalnego wysłannikowi spróbować uciec z kompletem: kobieta-konsola. To nawiasem mówiąc - powód, dla którego nie ma go dziś z nami...).
PSP nie zmieniła się znacząco przez te kilka miesięcy, jakie upłynęły od jej pierwszej publicznej prezentacji. Nadal ma ona - kto wie, czy nie najważniejszą z marketingowego punktu widzenia cechę - cieszy oczy. PSP ma wielkość niewielkiej książeczki i jest zauważalnie większa od rozwiązań Nintendo. Jest przy tym bardzo wygodna, leży w dłoniach równie dobrze jak DualShock. Dostęp do klawiszy (przycisków pod palcami wskazującymi, trójkąta, kwadratu, krzyżyka, koła oraz „funkcyjnych" - home, select, start), jak również d-pada oraz analogowej „gałki" (na fotografiach wygląda jak głośniczek), też nie sprawia najmniejszych problemów. Pod względem ergonomii PSP służyć może jako przykład idealnej konsoli przenośnej! PSP podobać się może także, jeśli oglądać ją pod kątem wykorzystywanych w niej technologii. Już pierwszy rzut oka na włączoną konsolkę zdradza, jak wiele różni ją od konkurencyjnego Nintendo GameBoya Advance DS (premiera - listopad 2004). Dominuje w niej zorientowany poziomo, duży (4,3' przekątnej) kolorowy podświetlany ekran. Umożliwia on, co sprawdziliśmy sami, grę w każdych warunkach - nawet w pełnym słońcu czy sali wypełnionej źródłami ostrego światła. Podobnie dobrze PSP wypada, jeśli chodzi o audio. Byliśmy w stanie docenić jakość stereo (możliwość wpięcia słuchawek) nawet w wypełnionej decybelami sali! Tym bardziej cieszy informacja Sony potwierdzająca przyjęcie mp3 w poczet formatów zgodnych z PSP. (Dotychczas urządzenia elektroniczne Sony obsługiwały wyłącznie autorski format ATRAC3.)

Gry na PSP prezentowane w trakcie TGS2004 odbiegały jakościowo od tych, które otrzyma Nintendo DS. Pod względem oprawy bliżej im zdecydowanie do PS2 niż pierwszej PlayStation. Część gier z PSP, m.in. *Gran Turismo 4 PSP* (Sony), *Need for Speed Underground Rivals* (Electronic Arts), *Metal Gear Acid* (Konami) omówiona została poniżej. Słabe punkty PSP to potworna engergożerność - baterie, jak twierdzi konkurencyjne Nintendo, wystarczają zaledwie na 2 godziny gry (być może ich żywotność zwiększy się w jakiś technomagiczny sposób w czasie tych dwu miesięcy, jakie pozostają do premiery PSP). Drugim jest wykorzystanie technologii Universal Media Disc - autorskiego rozwiązania Sony, co oznacza, że PSP nie będzie w stanie wykorzystać przebogatej biblioteki istniejących już gier. Problem może być także z odtwarzanymi przez PSP filmami - one również muszą zostać wydane przez Sony na dyskach UMD. Cieszyć się nie pozwala wreszcie fakt, że UMD to technologia read-only, co oznacza, że własne audioteki tworzyć będzie można wyłącznie na memory stickach. PSP wydana ma zostać w ojczyźnie jeszcze w tym roku. W Ameryce i Europie - do marca 2005 r. Daty te jednak należy traktować wyłącznie jako orientacyjne - pojawiają się nawet opinie, że na rynku konsolka pojawi się dopiero latem przyszłego roku! Tajemnicą pozostaje także cena konsoli, jednak nie należy, jak się zdaje, spodziewać się niczego mniej jak 200, może nawet 250 dolarów/euro. Niemniej próba wykrojenia przez Sony części rynku zdominowanego przez Nintendo i konsole serii GameBoy (sprzedaż wszystkich wersji GBA - Color, Advance, SP - to jak dotąd ponad 150 mln sztuk; jesienią premiera kolejnej - Double Screen) zdaje się mieć solidną podbudowę i uzasadnione wydają się opinie, że PSP podąży drogą PlayStation 2, dając Sony dominację także w tym segmencie rynku.

BLINX 2: MASTERS OF TIME AND SPACE



Bohater pierwszej *Blinx* - tytułowy kot Blinx miał być oficjalną maskotką Xboxa. Niestety, sama gra nie zdołała osiągnąć statusu pozycji kultowej. Ma na to jednak szansę jej następczyni - „czterowymiarowa" action-adventure *Blinx 2: Masters of Time and Space*! Już po pierwszych sekundach gry staje się oczywiste, że jest wyraźnie szybsza i ładniejsza od poprzedniczki (co przy tym ciekawe, grać można w perspektywie pierwszej osoby). Poprawione zostało także sterowanie - aspekt, który budził największe kontrowersje graczy - które jest płynne i przyjemne. *Blinx 2*, co ciekawe, nie pozwala grać tytułowym Blinksem, lecz jako tworzonymi samodzielnie w trakcie gry jego współpracownikami – mistrzami czasu kotami (a także przeciwnikami - tytułowymi Mistrzami Przestrzeni - świniami). W trybie single player zmienione zostały irytujące wcześniej ograniczenia, np. nie ma problemu ze złą kolejnością kryształów niezbędnych, by manipulować czasem – spowalniać go czy wstrzymywać jego upływ. Interesująco zapowiada się także tryb multiplayer - w tym split-screen dla 4 osób. Możliwa jest tu sygnalizowana już gra dysponującymi kompletnie innymi zdolnościami „mistrzami przestrzeni" - świniami, dzięki czemu całość nabiera charakteru animowanego Vs. mode z serii *Splinter Cell*.

Premiera *Blinx 2* - jeszcze w tym roku.

XBX www.artoon.co.jp

CAPCOM

HAUTING GROUND/ DEMENTO

Resident Evil 4 nie był jedynym horrorem prezentowanym przez Capcom w trakcie TGS2004. Drugim - kto wie, czy nie ciekawszym - jest *Demento*, które w Europie ukaże się pod tytułem *Hauting Ground*. *Hauting Ground* - psychologiczny thriller skąpany w morzu szaleństwa - opowiada historię 18-letniej Fiony Belli. Pewnego dnia już po wypadku, w którym zginęli jej rodzice, budzi się w zamku, który - jak się dowie ze zdumieniem - jest jej dziedzictwem. Niestety, zamieszkany jest przez potworne istoty, nic więc dziwnego, że już wkrótce jedynym marzeniem Fiony jest ucieczka. Problem w tym, że inne istoty w zamku wcale tego nie chcą, na domiar zaś złego Fiona jest zbyt słaba, by się z nimi mierzyć. Właśnie dlatego częstokroć jej jedyną nadzieją na przetrwanie jest jej spryt i... pomoc białego owczarka imieniem Hewie.Interesujące są także detale dotyczące technicznej strony przedsięwzięcia, m.in. fakt, że pad drgać ma w rytm serca Fiony.



Obiecująco i wielce właściwie do gatunku gry zapowiada się także obietnica, że w sytuacjach, w których Fiona znajdzie się w pobliżu potwora, trudniejsze stanie się kontrolowanie jej postaci. Może wręcz dojść do tego, że wpadając w panikę całkowicie się uniezależni, a dalsze sceny oglądać będziemy jak stary film grozy - na ziarnistym, czarno białym ekranie...

Więcej o *Hounting Ground* - jeszcze przed jej premierą, którą Capcom planuje na wiosnę przyszłego roku.

PS2 www.capcom.co.jp/demento/#

DEVIL MAY CRY 3

CAPCOM

PS2 www.capcom-europe.com



Trzecia część popularnej action-adventure - *Devil May Cry* - ma być, zdaniem jej twórców - prawdziwym sequelem znakomitej jedynki. Jest zarazem prequelem obydwu poprzednich. Pozostawia na uboczu uroczą Lucię i koncentruje się na losach młodego, bardziej agresywnego Dantego i co ciekawe - jego brata Vergila. Jedną z nowości wprowadzanych w tej szybkiej i wściekłej grze akcji jest rozwój bohaterów poprzez zmieniające się z czasem style walki.

Czy *Devil May Cry 3* zdoła przywrócić w nas wiarę w ten rodzaj rozgrywki, przekonamy się już w 2005 r.

OKAMI

CAPCOM

Jedna z najbardziej niezwykle prezentujących się gier na TGS2004. Zwracała na siebie uwagę niecodzienną formą oprawy graficznej - podobieństwem do japońskich akwarel. *Okami* to action adventure twórców serii *Viewtiful Joe*, w której główną postacią jest japońska bogini solarna - Amaterasu. Jej zadaniem jest przywrócenie Ziemi jej zaginionych barw. Interesująco przy tym zapowiada się system rozwoju bohaterki. Ta jako bóstwo czerpie moc z liczby wyznawców. Tych gromadzić zaś może, jak w pecetowym *Black & White*, pomagając im bądź sprawiając, by się jej obawiali.

Niestety wciąż nie jest pewne, czy *Okami* wyjdzie poza granice Japonii.







PS2 www.capcom-europe.com

DRAGON QUEST VIII

SQUARE-ENIX

PS2 www.square-enix.co.jp/dragonquest/eight/







Kolejna inkarnacja legendarnej serii japońskiego role-playing. Pierwsza w pełnym 3D i graficznej technice cel-shadingu sprawdzającej się znacznie, znacznie lepiej niż rozwiązania z ostatniej gry serii. Zachwycający jest przy tym graficzny rozmach - zarówno w trakcie podróży po niemal żywym świecie, jak również w typowych dla serii walkach toczonych z podziałem na tury. Dbałość o grafikę docenić pomaga funkcja zmiany sposobu prezentacji gry - od perspektywy z lotu ptaka po widok z pierwszej osoby. Niestety, ta ostatnia służy wyłącznie rozglądaniu się - nie sposób poruszać się w ten sposób.

W Europie *Dragon Quest VIII* ukaże się być może w pierwszych miesiącach 2005 r.

FINAL FANTASY VII x3

SQUARE-ENIX

PS2 www.square-enix.co.jp

Final Fantasy VII to zdecydowanie najwybitniejszy przedstawiciel tej ultrapopularnej serii japońskiego role-playing. Przejawia się to także w liczbie jej „odszczepień". Na samych TGS2004 prezentowano aż trzy produkcje z *Final Fantasy VII* w tytule! Niestety na dobrą sprawę żadna z nich nie jest w stanie zagrozić pozycji, jaką w sercach fanów zajmuje legendarny wzorzec. Pierwszą z nich jest *Before Crisis: Final Fantasy VII* - role-playing na telefony komórkowe, które najpewniej nigdy nie wyjdzie poza Japonię. Drugą - film tworzony w całości przy pomocy komputerów - *Final Fantasy VII - Advent Children*. Najciekawszą z punktu widzenia Europejczyka jest zapewne produkcja ostatnia - *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* - gra akcji na PlayStation 2 z Vincentem Valentinem w roli głównej. Fakt wysunięcia tej właśnie postaci na pierwszy plan nie oznacza przy tym wcale, że nie przyłączą się doń inni *bohaterowie Final Fantasy VII*! Fabuła gry pozostaje w chwili obecnej tajemnicą. Wiadomo tyle, że rozgrywa się w rok po wydarzeniach opowiedzianych w filmowym *Advent Children* i rozpoczyna inwazją złowrogich Deep Ground Soldiers (DG Soldiers). Na ich drodze staje Vincent Valentine i jego wcześniejsi sprzymierzeńcy. Całość sprawia wrażenie bardziej *Devil May Cry* niż *Final Fantasy*. Na ostateczny werdykt graczy jednak Vincentowi przyjdzie poczekać aż do przyszłego roku. I jeszcze jedno - zainteresowanych losami *Final Fantasy XII* informujemy, że prezentowany był wyłącznie na wideo i nie podano żadnych danych, których byśmy wcześniej nie znali i napisali.



POLYPHONY DIGITAL/SCEI

GRAN TURISMO 4

Tokyo Game Show 2004 przyniosło fanom serii *Gran Turismo* rozczarowanie. Nie, nie dlatego, że nie można było zagrać w tę wielokrotnie już opóźnianą grę. Dlatego, że właśnie w trakcie targów Kazunori Yamauchi - szef Polyphony Digital, potwierdził brak trybu online w *Gran Turismo 4*. Rozczarowanie to złagodziły nieco obietnice, że *Gran Turismo 4* w sklepach ukaże się jeszcze w grudniu oraz że na przyszły rok planowana jest premiera gry *Gran Turismo* (*GT4 Epilogue*?), koncentrującej się na nieobecnym teraz trybie online. Yamauchi potwierdził także liczbę ponad 650 modeli samochodów obecnych w grze, w tym np. ujawnione niedawno na paryskich pokazach motoryzacyjnych Mazda 6 MPS oraz ograniczenie garażu do imponującej ilości 1000 samochodów (w *GT3* - do 200). Zaprezentowane zostały także nowe tory, w tym np. japońska Suzuka. Torów łącznie *w Gran Turismo 4* będzie ponad 50. Niespodzianką było wreszcie przedstawienie idei trybu B-Spec, w którym gracz nie tyle ściga się samodzielnie, co przyjmuje rolę kierownika stajni wyścigowej - ty jedynie wydajesz polecenia komputerowemu kierowcy. Ile milionów do dotychczasowych 36 (!) dorzuci serii *Gran Turismo 4* - przekonamy się za jakiś czas. Sprzedaż zaczyna się w każdym razie już w grudniu 2004 r.



PS2 www.playstation.jp/scej/title/gt4/

CAPCOM

RESIDENT EVIL 4



Jedna z nielicznych gier na TGS2004 prezentowana na GameCube'a. I zarazem jeden z nielicznych powodów, by w ogóle pisać o tej coraz mniej popularnej platformie sprzętowej. Nie sposób nie przyznać bowiem, że *Resident Evil 4* to propozycja całkowicie nowa, świeża i... lepsza od wszystkiego, co prezentowała sobą ostatnimi czasy seria *BioHazard/ Resident Evil*.

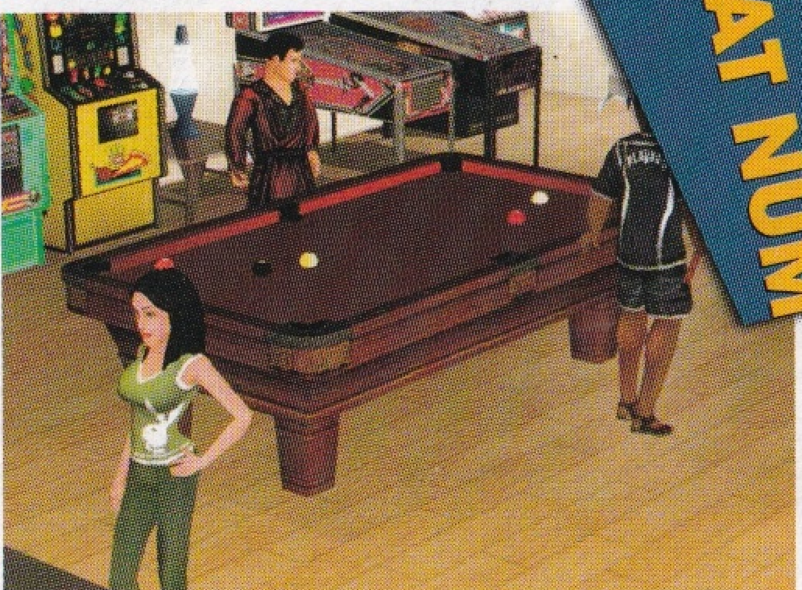
Resident Evil 4 opowiada historię zawodowego ochroniarza, który tropem zaginionej córki prezydenta trafia do niewielkiej, zapomnianej przez boga i ludzi wioski. To jednak, na co natrafi, zaskoczy zapewne nawet koneserów serii. Podobnie zaskakujące są nowatorskie rozwiązania techniczne, m.in. brak cechy charakterystycznej serii - ładowania kolejnych scen, podczas których wyświetlane były drzwi. Wygląda również na to, że *RE4* jest wyraźnie nieliniowe, a przynajmniej - niewyraźnie liniowe.

Resident Evil 4 ma szansę stać się grą, dla której warto będzie nabyć GameCube'a. Czy tak się stanie, przekonamy się już po premierze gry, która odbędzie się w pierwszych miesiącach roku 2005 r.

NGC www.capcom.co.jp/bio4/

KRÓLICZKÓW

Stawiam wszystkie oszczędności, że 90% mężczyzn na świecie zapytanych o to, jak wyobrażają sobie raj, miejsce, do którego trafią po pełnym trudów życiu, odpowie bez zastanowienia - tabun nagich lasek, drinki za darmo i pluszowe kanapy, na których można do woli korzystać z tych atrakcji.









RAJ PEŁEN

PROBLEM w tym, że nawet jeśli raj rzeczywiście tak wygląda, każdy facet musi poczekać, by do niego trafić. Każdy, z wyjątkiem jednego. W połowie lat 50 Hugh Hefner, wówczas młodzieniaszek, postanowił urzeczywistnić swoją wizję raju jak najszybciej, nie czekając na wizytę Ponurego Żniwiarza. Kolejne lata poświęcił realizowaniu postanowienia i jak każdy ambitny Amerykanin dopiął swego. Dziś żyje w prawdziwym raju na ziemi, a sam jest najbardziej znanym playboyem na świecie. Playboyem jak magazyn i imperium, które stworzył.

_Witaj w pałacu!

Ów raj na ziemi to Pałac (The Mansion), dom Hugh Hefnera, właściciela medialnego imperium Playboy Enterprises. The Mansion to jednak nie domowe ognisko w typowym rozumieniu tego słowa. Setki pięknych, znanych i bogatych szczęśliwców – przyjaciół Hefnera - znają to miejsce jako szaloną imprezownię, w której boskie kobiety spotykają się z wpływowymi mężczyznami, rozmawiając, tańcząc, bawiąc się i kochając. Dla większości zwykłych śmiertelników odwiedziny w The Mansion są nieosiągalnym w rzeczywistości marzeniem. Czego jednak nie da się zrobić w rzeczywistości, można osiągnąć w świecie wirtualnym - dzięki nowej grze studia Cyberlore będziesz mógł nie tylko wziąć udział w jednej z niezwykłych imprez w Pałacu, ale również wcielić się w Hugh Hefnera i samemu stworzyć imperium Playboya od podstaw.

Cyberlore to studio znane przede wszystkim z wydanej w 2000 roku gry *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim* i komputerowej wersji kultowej planszowej gry *Risk*. Popularność wcześniejszych produkcji Cyberlore i wysokie oceny, jakie gry te otrzymywały w prasie branżowej, świadczą o tym, że programiści studia doskonale czują się w strategiach i simach. Cyberlore jest również odpowiedzialne za dwa dodatki do symulatora robotów bojowych Mechwarrior 4 (*Mercenaries* i *Black Knight*), co pokazuje, że również gry z bardziej zaawansowaną, trójwymiarową grafiką nie stanowią dla tego studia problemu. Te doświadczenia okazały się bardzo przydatne w walce o uzyskanie kontraktu na stworzenie gry. Firma Arush, która wykupiła licencję na wykorzystanie marki Playboya, długo szukała odpowiedniego studia do stworzenia gry na niej bazującej i jak mówi jeden z producentów gry, Eric Marcoullier „walka o zdobycie tego tytułu była naprawdę ostra. Wielu developerów podjęło wyzwanie Arush, przygotowując w rozpisany na papierze projekt gry i wstępne animacje. Myślę, że to co najbardziej nam pomogło to doświadczenia jakie wynieślismy z pracy nad Majesty, oraz fakt, iż od początku podkreślaliśmy, że chcemy uhonorować, a nie wykorzystać markę Playboya i wszystko co jest z nią związane".

_Zbuduj imperium

Playboy: The Mansion dużo bardziej niż *Majesty* będzie przypominała jedną z najlepiej sprzedających się gier wszech czasów, czyli *The Sims* firmy Maxis. Podobieństwa między obydwiema grami łatwo zauważyć, oglądając udostępnione przez Cyberlore obrazki i animacje, dopiero bliższe zapoznanie się z ukończoną w połowie października wersją beta pozwalają dostrzec istotne różnice. *The Sims* to „gra o życiu", sim czystej wody, w którym zmywanie brudnych naczyń i sprzątanie w toalecie są równie ważne jak rozrywka i relaks. *Playboy: The Mansion* pozbawiony jest tych najbardziej rutynowych aspektów życia, a poza mechanizmami rozgrywki typowymi dla simów, gra oferuje również sporo możliwości kojarzonych dotąd z tytułami ekonomicznymi, – tycoonami.

Najnowsza produkcja Cyberlore oferować ma dwa tryby rozgrywki – Campaign i Empire. Ten pierwszy to dwanaście połączonych ze sobą misji, przedstawiających najważniejsze wydarzenia z historii magazynu *Playboy* i koncernu, który Hugh Hefner zbudował dzięki jego spektakularnemu sukcesowi. Gra w trybie kampanii rozpoczyna się w momencie, w którym Hugh przygotował już większa część pierwszego wydania magazynu, a zadaniem gracza jest stworzenie ostatniego, szóstego artykułu niezbędnego do zamknięcia numeru. Zadania, jakie staną przed graczami w kolejnych misjach to m.in. rozpoczęcie działalności Fundacji Playboya, wspierającej wolność słowa i swobodę obyczajów lub tez uruchomienie strony internetowej Playboy.com. Tryb Empire to tryb, który w wielu grach ekonomicznych nosi nazwę „sandbox" – gra nie stawia przed graczem żadnych konkretnych celów, a jedynym wyznacznikiem sukcesu jest w tym trybie suma zdobytej gotówki i liczba wypuszczonych na rynek egzemplarzy magazynu.

_Rednacz gracz

Rozgrywka jest w *Playboy: The Mansion* podzielona na miesiące, ale trwają one tyle, ile uzna gracz – nie ma w grze żadnego zegara, który wyznaczałby tempo rozgrywki. Koniec każdego miesiąca wyznacza przygotowanie kolejnego numeru magazynu, a czas pomiędzy wydaniami przeznaczony jest na zebranie sześciu materiałów, które zapełnią numer. W tym celu należy

PAŁAC!
W całej historii magazynu Playboy istniało tak naprawdę kilka Pałaców. Pierwszy z nich został założony w Chicago przy ulicy State Street, a na jego drzwiach znajdowała się słynna tabliczka z łacińską sekwencją 'Si Non Oscillas, Noli Tintinnare', co można przetłumaczyć „nie imprezujesz, nie dzwoń". Obecnie Hefner rezyduje głównie w The Mansion West, który leży w Holmby Hills w Kalifornii. W każdym Pałacu znaleźć się musi Grotto, czyli wypełniona ciepłymi źródłami grota, w której toczą się najbardziej wyuzdane imprezy.





NATALIE Z OSTATNIEJ CHWILI
Spośród wszystkich króliczków *Playboya*, które trafiły do gry, jako ostatnia dołączona została Natalie Denning - miss jednego z wydań angielskiej edycji magazynu. Natalie została również oficjalną twarzą gry na Europę, być może więc zawita również do Polski. Inne znane osobistości, które pojawią się w grze, to między innymi Carmen Electra, raper Xzibit i szef działu rockowego wytwórni Columbia/Sony Matt Pinfield.



zatrudnić dziennikarzy i fotografów oraz namówić do współpracy modelki i znane postaci ze świata kultury, sportu lub finansjery. Ważne, by przygotowane materiały były zróżnicowane – dobry numer *Playboya* to numer, który ma ciekawy temat okładkowy, rozkładówkę z pięknością miesiąca (Playmate of the Month), jeden lub dwa artykuły o aktualnych, gorących tematach oraz jeden lub dwa wywiady ze znakomitościami. Na etapie projektowania zawartości pisma masz dostęp do informacji o czytelnikach i ich zainteresowaniach, dzięki czemu możesz opracować zawartość numeru na podstawie jasno sprecyzowanych danych, a nie własnego widzimisię. Publikowane materiały muszą również stać na wysokim poziomie edytorskim, a jak wiadomo - najlepiej pracują ludzie szczęśliwi i zadowoleni. A więc... Czas na imprezkę!!!

Pieniądze pozyskiwane z kolejnych wydań magazynu przeznaczasz na rozbudowę Pałacu, różnego rodzaju inwestycje, przede wszystkim jednak na imprezy, dzięki *parties* urządzane w pomieszczeniach The Mansion. To klucz do powodzenia w grze i test twoich towarzyskich umiejętności. Na imprezę możesz zaprosić dowolną liczbę osób znajdujących się w twoim notatniku, ważne jest jednak to, by wszyscy dobrze się bawili - musisz tak dobrać skład balangowiczów, by nie dochodziło między nimi do zatargów i kłótni. Najlepszym wyjściem jest zaproszenie tylko tych osób, które „wykorzystasz" w kolejnym numerze – popularnych gwiazd muzyki, z którymi chcesz przeprowadzić wywiad, młodych aktorek, które planujesz umieścić na rozkładówce, znanego pisarza, który miałby opublikować u ciebie swoje nowe opowiadanie. Podczas bibki krążysz pomiędzy gośćmi, dbając o zaspokajanie ich potrzeb – częstujesz drinkami, zabawiasz rozmową, zapoznajesz z króliczkami *Playboya*. Jeśli wszyscy wrócą do domu zadowoleni, łatwiej będzie ci namówić gości, by wzięli udział w kolejnym numerze, możesz tez liczyć na to, że przygotowane z nimi materiały będą stały na wysokim poziomie.

_Ściągnij stanik, mała!

Najważniejszym materiałem w każdym numerze jest jednak zawsze rozkładówka, czyli sesja zdjęciowa z udziałem pięknej modelki. W grze występuje ponad pięćdziesiąt autentycznych króliczków *Playboya*, które pojawiały się na łamach magazynu od lat 50 aż do dnia dzisiejszego. Twórcy gry chcąc pokazać „ponadczasowość dzieła Hugh Hefnera" (to prawdziwie słowa Erica Marcoulliera!!!), zdecydowali się na umieszczenie ich wszystkich obok siebie, oczywiście w „szczytowej formie", czyli z takim wyglądem, jaki prezentowały na łamach magazynu. Dzięki temu będziesz mógł poderwać równocześnie Donnę Michelle i Melindę Windsor (najpiękniejsze Playmate z lat 60-tych), Petrę Verkaik (to jedno z najnowszych odkryć Hefnera) i Carmellę DeCesare (najmocniejsza kandydatka do tytułu Playmate Roku 2004).

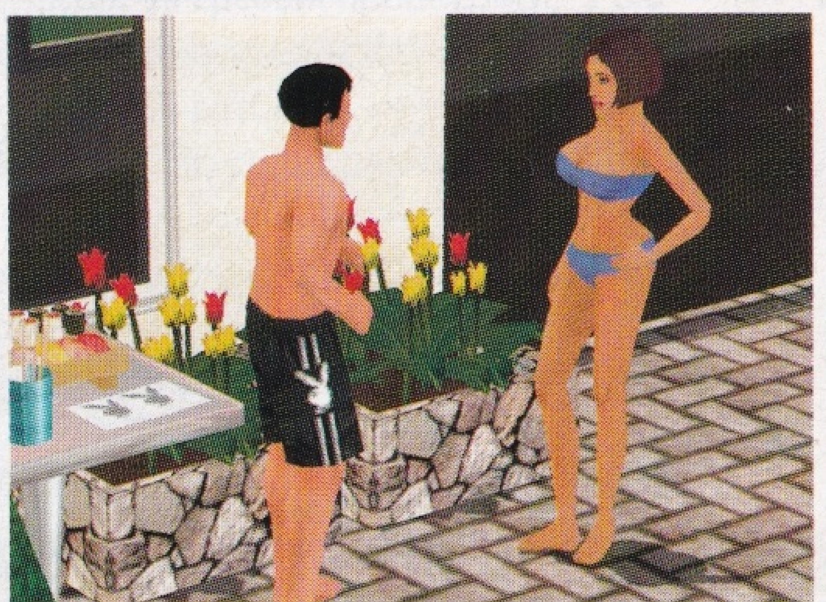
Atrakcją gry będzie na pewno fakt, że gracz sam będzie mógł brać udział w sesjach zdjęciowych (oczywiście za, a nie przed obiektywem ☺). Co prawda, efekt

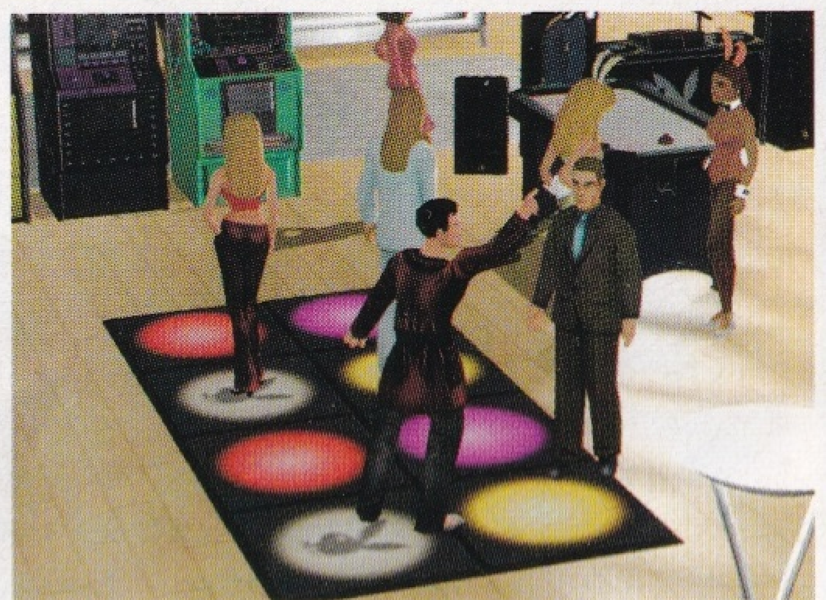




PLAYBOY HUGH HEFNER

Playboy to Hugh Hefner, a Hugh Hefner to Playboy – o tym wiedzą wszyscy. Ten starszy pan skończył w tym roku 78 lat, ale wigoru może mu pozazdrościć niejeden dwudziestolatek. Hugh ma obecnie sześć dziewczyn, a imprezy w jego posiadłości odbywają się co weekend. Na co dzień Hugh Hefner chodzi w piżamie i pije mnóstwo Pepsi (po zawale serca w 1985 roku tylko dietetyczną). Mało kto wie, że Hugh był dwukrotnie żonaty. Pierwszą żonę poznał jeszcze przed rozpoczęciem działalności wydawniczej, a rozwiódł się z nią pięć lat po założeniu magazynu. Druga jego żona to jedna z najpiękniejszych Playmate w historii magazynu, Kimberley Conrad, z którą jest w separacji od 1999 roku. Z obu małżeństw ma czwórkę dzieci – dwójkę synów i dwie córki.







sesji i jej atrakcyjność dla czytelników zależą od tego, czy fotograf i modelka zostaną dobrani pod względem charakteru i temperamentu, ale możliwość samodzielnego popstrykania fotek na pewno ucieszy wielu graczy. Podczas sesji można wydawać modelce polecenia, sugerować pozycję i wykorzystywane rekwizyty, a także operować obiektywem aparatu, tzn. przybliżać obraz, kadrować fotki itd. Niestety, modelek nie da się rozebrać do całkowitego rosołu, najostrzejsze ujęcia w grze będą ujęciami „topless w majteczkach". Co ciekawe, w grze przedstawione zostaną również sceny zbliżeń pomiędzy króliczkami a Hefnerem i gośćmi pałacu, należy się jednak spodziewać, ze zostaną one mocno ocenzurowane, twórcy gry chcą bowiem, by była ona dozwolona już od lat 15.

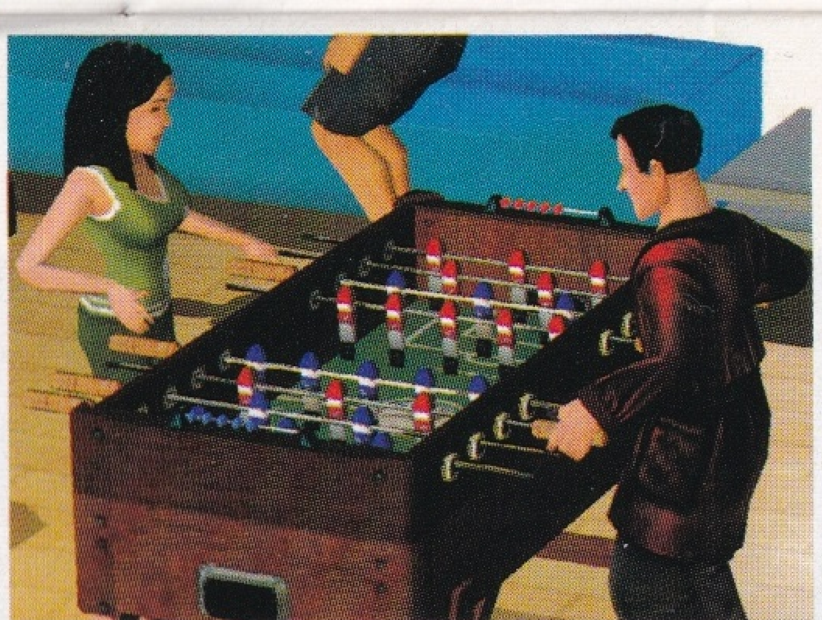
_Budujemy nowy dom...

Sesje zdjęciowe, imprezki, rozmowy z gwiazdami będą stanowić najważniejszą część gry, jednak nie przez przypadek w jej tytule znajduje się słowo *Mansion*. Pałac będzie drugim, obok Hugh Hefnera, bohaterem gry, a jego rozbudowa jednym z najważniejszych obowiązków gracza. Pierwszy scenariusz trybu kampanii rozpoczyna się w momencie, w którym Hugh ma tylko skromną willę z jedną sypialnią - pierwsze zarobione pieniądze będą więc szły na dobudowę i wyposażenie nowych pomieszczeń. To o tyle ważne, że scenografia, w jakiej pozować będą modelki, oraz wystrój pomieszczeń, w których toczyć się będą imprezy, wpływa na atrakcyjność sesji i powodzenie balanżki.

Jak szacują twórcy gry, *Playboy: The Mansion* będzie zawierał tyle elementów konstrukcyjnych i sprzętów użytkowych, ile było ich w oryginalnym *The Sims* z pierwszymi dwoma dodatkami. Pałac podzielony jest na sześć obszarów – parter, piętro, basen, ogród, podjazd i domek dla gości – a każdy z nich możesz dowolnie przebudowywać i urządzać. Jedynym ograniczeniem są twoja wyobraźnia i zapasy posiadanej gotówki. By zapewnić grze jak największy realizm, ekipa Cyberlore wybrała się na wycieczkę do prawdziwego Pałacu i spędziła w nim kilka dni, dokumentując wszystko setkami zdjęć. Podobno walka o to, kto odwiedzi Hugh Hefnera w jego siedzibie, była wśród członków zespołu pracującego nad grą bardzo zażarta, a ci szczęśliwcy, którzy ostatecznie pojechali do The Mansion, musieli radzić sobie z dużą zazdrością ze strony kolegów. Nic dziwnego...

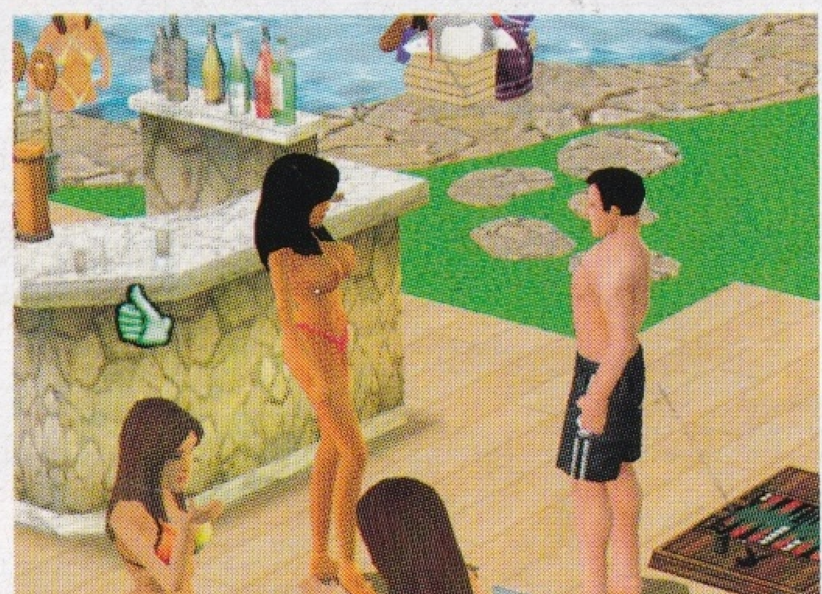
_Gorący karnawał

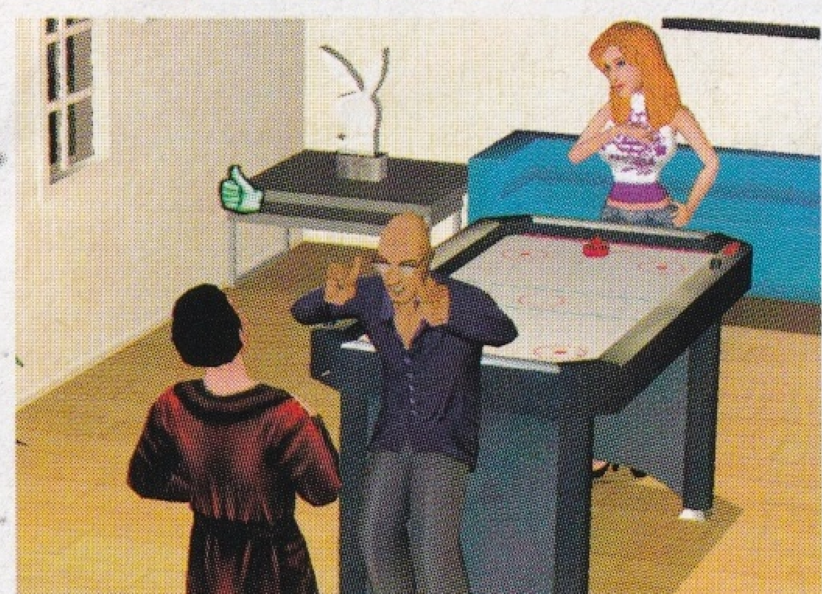
Według pierwszych założeń, gra *Playboy: The Mansion* miałaby ukazać się w ostatnim kwartale 2004 roku, jeszcze przed świętami. Ubi Soft, międzynarodowy wydawca gry, postanowił jednak przesunąć jej premierę na początek 2005 roku, by – zgodnie z oficjalnym oświadczeniem prasowym – „przygotować grę najlepszą z możliwych". Na zaproszenie na imprezę do The Mansion musimy więc jeszcze trochę poczekać, ale początek przyszłego roku i karnawał zapowiadają się dzięki temu niesamowicie gorąco...













SMS

Gra straciła dużo z przygody, zyskała wiele ze zręcznościówki. To już nie to samo...

O skuteczności monologu bohatera zadecydujesz ty sterując... plemnikiem.

Ale dziś gorąco!

Jest też coś polane ostrym sosem chilli. Dla brutali.

To będzie wybuchowa mieszanka dla damy serca Larry'ego.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Goło i wesoło

Testowano na...PC...

METRYCZKA

Producent: High Voltage Software
Dystrybutor: Sierra Inc.
Cena: 99 zł
Platforma: PC
Gatunek: akcja/przygoda
Multiplayer: nie

GRAFA_16/20
PEŁNE, rotujące wokół głowy 3D, robi wrażenie!

MUZA_7/10
NIEŹLE dźwięczy.

MIÓD_42/50
JAK DLA MNIE, każdy miś będzie miał go dość!

DŁUGOŚĆ_15/20
15 DZIEWCZĄT na pewno ci wystarczy.

16+7+42+15=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 800 MHz,128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

MIŁOŚĆ na fali (siódma gra z serii o Larrym) była jakby wisienką na torcie. Chyba najlepszą grą z cyklu (w moim przekonaniu) i jak się później okazało ostatnią, przy której pracował Al Lowe, współtwórca sukcesu nieudanego podrywacza Larry'ego. Wiele mówiło się o kolejnej części gry *Larry 8: Lust in Space, ale ostatecznie ten projekt został zawieszony. Latka mijały, Larry się starzał i już tylko najbardziej zatwardziali weterani wiejskich dyskotek w Limanowej próbowali poderwać z Lefferem jakąś laskę.*

_M jak miłość

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE nie pojawiło się na świecie nagle, ale było zwiastowane już dawno. Jeśli jeszcze tego nie wiecie (nie wiecie?!), nowym bohaterem gry jest Larry Lovage, dla którego Leffer jest nie tylko wujkiem ale i świetlistym przykładem, że eeee... pięknie bierze się nie z urody fizycznej, a bogatej osobowości. Swoją drogą, wujek Leffer towarzyszy nam cały czas podczas gry jako swego rodzaju anioł stróż. Podpowiada młodemu, co należy zrobić z panną, która wypiła już kilka głębszych, odzywa się w chwili, gdy trzeba zabłysnąć lub ruszyć ostro do ataku. Młody Lovage, który właśnie zaczyna naukę na którymś z amerykańskich uniwersytetów, ma spore pole do popisu. Wiadomo, masa studentek, akademik, imprezy do białego rana. Są też jednak obowiązki, trzeba zdać kilka ważnych egzaminów. Ale to przecież nie będzie problem. Profesorem jest kobieta, wcale niebrzydka kobieta...

_Ars amandi

W sumie mamy w grze 15 dziewcząt, które możemy poddać sztuce uwodzenia. Czy na którejś będzie można poćwiczyć coś więcej? Tego wam oczywiście nie powiem. Dodam tylko, że lubujący się w piżmakach i kangurzych łapkach na słodko Australijczycy przybili grze znaczek RC (Refused Classification), co oznacza, że nikt tam Larry'ego nie zobaczy na oczy. Niestety! Na pozostałych kontynentach jest niewiele lepiej. Gorących scen było zdaje się sporo, pojawiły się protesty i Vivendi Universal opóźniło premierę o kilkanaście dni, aby na szybko wyciąć hot kawałki i dostać lepszą plakietkę ESRB. EFEKT JEST TAKI, ŻE DO GIERKI MOGĄ ZASIĄŚĆ RÓWNIEŻ MŁODSZE ROCZNIKI, ALE GRA STRACIŁA IKRĘ. Właściwie nie jest tak źle, bo przecież nie chodzi o to, aby na ekranie monitora oglądać hard porno, ale i tak wyobraźnię graczy rozpala przede wszystkim to, co wycięto, a nie to, co zostało! Pozostaje mieć tylko nadzieję na jakąś wersję reżyserską, a może patche to gry.

_Podróbka Don Juana

Niestety formuła przygodówki została praktycznie zupełnie zarzucona. Larry sam wie, co ma mówić, a o tym, na ile skuteczna będzie jego gadka, decyduje to, jak ty sobie poradzisz w prostej grze zręcznościowej. WYGLĄDA TO TAK, ŻE NA EKRANIE, KIEDY NASZ ZŁOTOUSTY ZACZYNA MONOLOG, POJAWIA SIĘ OKIENKO, W KTÓRYM... STERUJEMY PLEMNIKIEM (SIC!). Można nim jeździć w górę i w dół. Właściwie to trzeba, bo tylko wówczas "statek" uniknie różnorakich przeszkód. Jakie to przeszkody - naprawdę wstyd pisać. Jeśli nie utrafisz, Larry puści w trakcie rozmowy wiatry, co oczywiście znacznie utrudni mu prowadzenie lekkiego, zabawnego dialogu. Są też inne warianty jego niestosownego zachowania.

_Zabawy kupa

Kolejne zabawy, w których musimy się wykazać, są równie oryginalne, np. rzucanie monet do kubka. Generalnie nie jest dobrze z warstwą fabularną. Larry koniecznie chce się dostać do randki w ciemno (nabór do programu prowadzi seksowna pani z telewizji), a w tym celu musi skolekcjonować odpowiednią ilość "dowodów uczucia", coś a la coins w SIMPSON: HIT & RUN. I tak ze świetnej gry przygodowej mamy teraz zręcznościościówkę z dość rozbudowanym scenariuszem.

_Randka w ciemno

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE to po prostu zupełnie inna gra i mimo że bohater wygląda podobnie - zwyczajnie nie ma tu już ani tego klimatu, ani tych mocarnych dialogów, a nawet opcji, która pozwalała samodzielnie testować elokwencję Larry'ego na potencjalnych wybrankach jego... ekhem... serca. Na plus - gra jest niezła graficznie. Wygląda dobrze, a dziewczęta nawet lepiej niż dobrze. Ich ciała są gładkie i okrągłe gdzie trzeba, poruszają się płynnie, pewne "szczegóły" ładnie podskakują lub jeśli wolicie, kołyszą się. POWIEM TAK. JEŚLI NAPRAWDĘ ODDZIELICIE GRUBĄ KRESKĄ WYCZYNY WUJKA LEFFERA (JAKOŚ TO PODOBNE DO LEPPERA, NIE UWAŻACIE?) I PODEJDZIECIE DO GRY Z DUŻĄ WYROZUMIAŁOŚCIĄ - ZABAWA BĘDZIE SETNA. Ta gra bawi i śmieszy, czas mija przy niej szybko. To rzetelny kawałek rozrywki, która wystarczy wam na kilka długich zimowych wieczorów.

_kpt. Odyniec

ALTERNATYWY
Escape from Monkey Island
Świetna "klasyczna" przygodówka młodego pirata z Małpiej Wyspy. Piraci, poszukiwacze przygód, morskie potwory. Masa zagadek, wisielczego humoru. Gra ma już 4 lata.









Myst IV: Revelation

Przenieś się na tamten świat...

SMS
To udana kontynuacja znanej serii przygodówek. Piękna, ale i trudna gra!

Testowano na....PC....

ZACHWYT. To uczucie towarzyszy ci od pierwszej chwili, kiedy zainstalujesz i wreszcie uruchomisz *Myst IV*. Świat, w którym toczy się akcja tej gry, zapiera dech w piersiach egzotyczną, wyrwaną z bajkowego snu urodą. To właśnie to odczucie, które musiało towarzyszyć graczom, dekadę temu uruchamiającym na pierwszych, wtedy wciąż jeszcze okropnie drogich, odtwarzaczach CD pierwszą część tej wirtualnej sagi. To inny, piękniejszy świat, zaklęty i zamknięty na dwóch płytach DVD (i ośmiu gigabajtach pojemności twardego dysku przy pełnej instalacji!!!).

_Zapomnij o jesieni

Oprawa graficzna i dźwiękowa to największy atut gry. I to nawet mimo że *Revelation* to dla serii krok wstecz pod względem technologicznym – poprzednia część sagi, *Uru: Ages Beyond Myst*, była w pełni trójwymiarowa, z możliwością swobodnego poruszania się, w tej odsłonie zaś przemieszczasz się skokowo pomiędzy ściśle wyznaczonymi punktami-lokacjami. Ograniczenie to jednak pozwoliło grafikom skoncentrować się wyłącznie na widokach - i zmysłowych wrażeniach – jakie czekają na ciebie w czterech światach gry. Są to kolejno Tomahna, zagubiona między wzgórzami kraina, w której zaczynasz przygodę, pokryty bujną roślinnością Haven, w którym buszują pradawne stwory, niezwykłe, smagane wiatrem Spire, oraz Serenia, najpiękniejsze i najbardziej eteryczne miejsce w grze. Każdy ze światów nie tylko inaczej wygląda, zmienia się również styl zagadek, które będziesz w nich rozwiązywał. Cechą wyróżniającą serię Myst było zawsze nieśpieszne tempo rozgrywki, w *Revelation* podkreślone spokojną, ambientową muzyką, której można by słuchać nawet w ramach relaksu po ciężkim dniu. Gra powstawała w Montrealu, mieście, którego mieszkańcy szczycą się francuskim wyczuciem smaku i w pewnym sensie ta kojarzona z Francją elegancja i klasyczny zmysł estetyki są w grze wyczuwalne. JEŚLI SZUKASZ KOMPUTEROWEJ APLIKACJI, KTÓRA POZWOLI CI ODERWAĆ SIĘ OD SZAREGO WIDOKU ZA JESIENNYM OKNEM, *MYST IV* JEST NAJLEPSZĄ TAKĄ PRODUKCJĄ DOSTĘPNĄ W SKLEPACH.

_Trudno, najtrudniej, Myst

Gorzej, jeśli chcesz znaleźć grę, którą ukończysz w jeden wieczór. Seria *Myst* zawsze była znana z wysokiego poziomu trudności i *Revelation* nie jest tu wyjątkiem. Dostępny w grze system pomocy, ukryty w menu pauzy, nigdy nie podaje rozwiązania łamigłówki na tacy, a sporo zagadek to logiczne łamigłówki nie dość, że złożone same w sobie, to jeszcze z rozwiązaniami bazującymi na wskazówkach, jakie zbierasz w kilku miejscach światach gry, niekoniecznie w pobliżu lokacji, w której zagadka się znajduje. W zmaganiach z takimi wyzwaniami pomaga aparat fotograficzny, którym możesz utrwalić właściwie wszystko, co widzisz – np. dziwne symbole wyryte w kamieniu – ale nie rozwiązuje to sprawy do końca, bo *MYST IV* ZASYPUJE TWOJE ZMYSŁY OBRAZAMI I DŹWIĘKAMI, KTÓRE ZDAJĄ SIĘ INTERESUJĄCE I BYĆ MOŻE W PRZYSZŁOŚCI PRZYDATNE. Tymczasem tylko część z tych potencjalnych wskazówek ma rzeczywistą wartość, a umiejętność odróżniania tego, co ważne, od tego, co tylko intrygujące, to podstawowy talent, jaki musi wykształcić w sobie gracz siadający do tej produkcji. Trzeba jednak przyznać, że każda zagadka jest logiczna, każda mocno osadzona w realiach świata gry, każda daje ogromną satysfakcję, kiedy już znajdziesz jej rozwiązanie. Co by nie mówić, w grach przygodowych to właśnie to jest najważniejsze.

_Przeżyj to sam

Pierwsza część serii *Myst* była rewolucją i rewelacją, zupełnie nowym przeżyciem, którego gracze wcześniej nie mieli możliwości doświadczyć. Kolejne części gry, choć udane, wyraźnie były jedynie próbą wykorzystania niesamowitej popularności pierwowzoru. *REVELATION* TO PIERWSZA GRA W PEŁNI GODNA ORYGINAŁU – NIE JEST CO PRAWDA REWOLUCJĄ, ALE TO JEDYNA CHYBA NA RYNKU POZYCJA, KTÓRA W TAK SMAKOWITY I ELEGANCKI SPOSÓB ZNIEWALA ZMYSŁY GRACZY. *Myst IV* to rozrywka wysokiej klasy, konkurent *Syberii II* w walce o tytuł przygodówki roku.

_Dr Szymek

METRYCZKA

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: Cenega
Cena: 119,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: przygodowa
Multiplayer: nie

GRAFA_19/20
PORYWAJĄCA GRAFIKA – inaczej nie można tego wyrazić. Choć technologicznie *Myst IV* odstaje od *Dooma III*, tak pięknych krajobrazów nie znajdziecie w żadnej innej produkcji.

MUZA_9/10
DOSKONALE DOPASOWANA do nieśpiesznego klimatu gry ambientowa muzyka i świetna gra aktorów w kwestiach dialogowych. Bomba!

MIÓD_40/50
GRA JEST TRUDNA, ale warta zaangażowania. Momentami może irytować, ale doświadczeni fani przygodówek będą wniebowzięci.

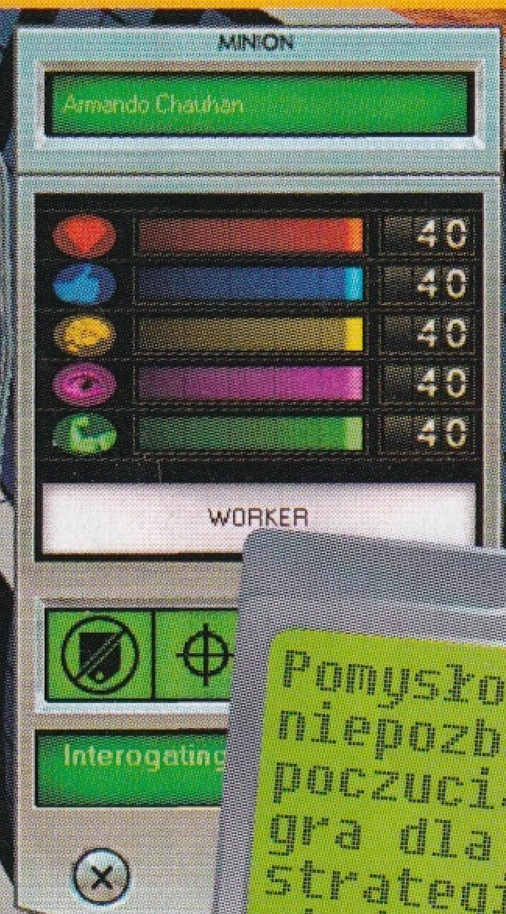
DŁUGOŚĆ_17/20
GRA DŁUGA NIE TYLKO DLATEGO, ŻE TRUDNA. Zanim dojdziesz do końca, twoje szare komórki będą wyczerpane jak po maratonie...

19+9+40+17= ......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

ALTERNATYWY
Syberia II
Druga warta uwagi przygodówka tego roku, równie oszałamiająca jak *Myst IV*, jeśli chodzi o przedstawianie niezwykłych, fantastycznych światów.



Niektóre rodzaje tortur mrożą krew w żyłach.



To wszystko może być twoje!



Geniusz Zła w najbardziej uroczej postaci.

SMS
Pomysłowa, niepozbawiona poczucia humoru gra dla fanów gier strategicznych i simów.

Evil Genius

Buahahahahahahahaha!!!

Testowano na....PC.....

METRYCZKA

Producent: Elixir Studios
Dystrybutor: Vivendi Universal
Cena: 119,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: strategiczna
Multiplayer: nie

GRAFA_17/20
TRÓJWYMIAROWA GRAFIKA bez oszałamiających efektów, za to w świetnym stylu!

MUZA_9/10
KLIMACIK FILMÓW SZPIEGOWSKICH zachowany w 100%. Przydałby się wydany oddzielnie soundtrack, poważnie!

MIÓD_40/50
WCIĄGAJĄCY, nietypowy sim z dużym humorem i ciekawym tematem – grywalność kładzie tylko kilka niedopracowanych pomysłów.

DŁUGOŚĆ_12/20
TYLKO JEDNA KAMPANIA. Długa – ale to jednak za mało.

17+9+40+12=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

TELEWIZJA POLSKA, emitując co tydzień kolejne filmy o przygodach agenta Jamesa Bonda, świetnie – choć nieświadomie - przygotowuje nas do gry *Evil Genius*. Gry, w której wcielasz się w Geniusza Zła - potężnej, szatańsko inteligentnej postaci, która marzy o przejęciu władzy nad światem. Dodaj do tego kolorową oprawę graficzną, ironicznie pompatyczną muzykę – a wszystko oczywiście w stylu lat 60 – i dostaniesz ogólny obraz gry, jaką *Evil Genius* jest.

_Oto moja jaskinia, złotko!

Rozgrywkę w *Evil Genius* prowadzisz na dwóch poziomach. Pierwszy z nich to tropikalna wyspa, na której znajduje się twoja podziemna baza, drugi to mapa świata, na której planujesz podstępne uczynki. WIĘKSZĄ CZĘŚĆ CZASU, PRZYNAJMNIEJ W POCZĄTKOWEJ FAZIE ZABAWY, SPĘDZISZ ROZBUDOWUJĄC SWOJĄ SIEDZIBĘ, PRZEDSTAWIONĄ W MIŁYM DLA OKA WIDOKU 3D. TEN ELEMENT GRY BARDZO PRZYPOMINA KLASYCZNĄ GRĘ *DUNGEON KEEPER* – podobnie jak w tamtej produkcji, wyznaczasz tu miejsce na najróżniejsze pomieszczenia, dbasz o potrzeby podwładnych, bronisz bazy przed atakami, wysyłając do walki własnych ludzi lub zakładając podstępne pułapki. Wybór pomieszczeń jest zróżnicowany - zaczynając od kwater mieszkalnych, przez sale treningowe, chłodziarki na ciała zabitych i laboratoria naukowe aż po salę przesłuchań i twój własny, wystawny gabinet. Zarządzanie bazą odbywa się dość sprawnie, chociaż zastosowany w grze system „tagów" nie zawsze się sprawdza. Przykładowo – kiedy w pobliżu bazy pojawi się agent sił sprawiedliwości, oznaczasz go tagiem, który strażnikom podpowiada, że mają go np. pojmać. Jeśli jednak agent ten wejdzie do twojej siedziby, a ty tego nie zauważysz i nie zaznaczysz go tagiem, twoi podwładni zazwyczaj ignorują intruza i pozwalają mu swobodnie buszować po korytarzach (!!!). To rozwiązanie, które uznać niestety należy za błąd programistów.

_Świat jest mój

Druga płaszczyzna, na której rozgrywa się *Evil Genius*, to podzielona na kraje mapa świata. Tutaj wyznaczasz, jakich swoich ludzi, w jakiej liczbie i dokąd wysyłasz. Na miejscu mogą oni wykonywać jedną z trzech czynności – ukrywać się, kraść (co daje ci stały przypływ gotówki) lub „knuć". Ta ostatnia czynność pozwala na odkrycie potencjalnych 'acts of infamy', czyli „złowrogich uczynków" – mogą to być np. ograbienie biblioteki naukowej, szantażowanie prezydenta itd. By doprowadzić do któregoś z tych paskudztw, musisz jednak wysłać do danego kraju odpowiednią liczbę ludzi – zwykłych podwładnych (workers), podwładnych wyszkolonych lub 'henchmen', czyli agentów stojących po stronie zła, pełniących funkcję twojej prawej ręki. Konieczność przechodzenia pomiędzy dwoma poziomami gry ma konsekwencje dla rozgrywki – kiedy jesteś w jednym widoku, w drugim cały czas coś się dzieje, co może prowadzić do niemiłych niespodzianek, kiedy nagle okazuje się, że twoi ludzie w Indonezji gryzą piach. GRA JEST JEDNAK ZAPROJEKTOWANA NA TYLE DOBRZE, ŻE NIE ODCZUWASZ TEGO JAKO NIESPRAWIEDLIWOŚĆ, a twórcom *Evil Genius* należą się brawa za sposób, w jaki połączyli i zrównoważyli ze sobą wszystkie nietypowe, świeże pomysły, które znalazły się w grze.

_Geniusz Zła?

Jest jednak w grze kilka pomysłów wyraźnie niedopracowanych, jak choćby sama postać Geniusza Zła. Chociaż na początku gry wybierasz jedną z trzech diabolicznych postaci, wybór ten nie ma właściwie żadnego wpływu na rozgrywkę, a i sam Geniusz nie jest w niej wystarczająco wykorzystany. Jedyne, do czego się przydaje, to wpływanie na morale podwładnych – wiadomo, pańskie oko konia tuczy, jeśli więc jesteś w pobliżu, pracują oni bardziej wydajnie. Również idea budowania na wyspie hoteli, które mają odciągać uwagę turystów od twoich podstępnych knowań, nie została wystarczająco rozwinięta i wydaje się czymś, co twórcy gry dołączyli tuż przed wypuszczeniem jej do tłoczni. MINUSEM GRY JEST RÓWNIEŻ FAKT, ŻE MA ONA TYLKO JEDNĄ KAMPANIĘ I PO JEJ UKOŃCZENIU RACZEJ NIE WRÓCISZ JUŻ DO PLANÓW PODBOJU ŚWIATA. Aż do *Evil Genius 2*...

_Mgr Gracz



ALTERNATYWY
Dunegon Keeper 2
Tak naprawdę to niemal to samo – tyle tylko, że postać Geniusza Zła zastępuje Zło Wcielone, a realia filmów szpiegowskich - podziemny świat fantasy.

SMS
Star Wars: Battlefront może być spełnieniem marzeń fanów Star Wars czujących moc w grach online.

Star Wars: Battlefront

Battlefield Star Wars

Testowano na...PC....

ROK 2003, maj, targi E3. Z łzami w oczach odczytuję raz po raz informację prasową, w której LucasArts obiecuje fanom *Star Wars* sieciowego first-person shootera w stylu *Battlefield 1942*. Łzy biorą się stąd, że w mojej wyobraźni rozgrywa się już finalna bitwa Galaktycznej Wojny Domowej. Ta, w której wierni poddani Imperatora wytną ostatecznie raka toczącego Galaktykę - separatystów zwących się Sojuszem Buntowników... Rok 2004, październik. Z łzami w oczach wpatruję się w napis na ekranie monitora informujący, że wojska imperialne odniosły porażkę na Hoth, do czego przyczynił się walnie młody Jedi nazwiskiem Skywalker. Zagryzam wargi i czekam na wczytanie ciągu dalszego trybu Podboju Galaktyki, z mocnym postanowieniem przeniesienia go do krainy błękitnych fantomów...

_4 strony Mocy

Star Wars: Battlefront, dzieło Pandemic Studios (*Star Wars: Clone Wars, Full Spectrum Warrior*), to - mówiąc najprościej *Battlefield 1942* w uniwersum *Star Wars*. TWÓRCY BEZCEREMONIALNIE „POŻYCZYLI" SPRAWDZONY JUŻ PRZEPIS (SYSTEM BILETÓW, ZRÓŻNICOWANIE KLAS, POWSZECHNE WYKORZYSTANIE POJAZDÓW), WYMIENIAJĄC JEDYNIE JEGO SKŁADNIKI - Z HISTORYCZNYCH NA TE ISTNIEJĄCE JEDYNIE W FILMACH *STAR WARS*. I tak, w grze istnieją aż cztery armie - po dwie na każdą z trylogii. Niestety, decyzją twórców nie sposób mieszać „trylogii" (tej oryginalnej - IV-VI i tej nowej - I-III) i na polach bitew spotkać się mogą jedynie siły Separatystów (głównie Federacji Handlowej) z armią klonów Republiki bądź też udający żołnierzy Buntownicy ze Szturmowcami Imperatora Palpatine'a.

_3 tryby single player

Battlefront rozgrywać można w trzech trybach, zarówno w Internecie (do 32 osób na PC, 24 na Xbox, 16 na PS2), jak i LAN-ie (tylko PC), jak split-screenie (tylko konsole) oraz w trybie single player, w którym przeciwników udaje AI, czyli boty. Pierwszy z trybów single player - Instant Action, wymaga jedynie wyboru armii i scenerii (z 16 map wykrojonych na powierzchni 10 planet, w tym Tatooine, Yavinie IV, Hoth, Endorze, ale także np. Kashyyyku czy pochodzącej z *Episode III: Revenge of the Sith* Rhen Var). Tryb Historical Campaing zabierze graczy w podróż po bitwach obydwu trylogii, np. od Tatooine po Endor. Interesujące przy tym, że dbający o polityczną poprawność komputer w pewnym punkcie kampanii zrywa graczowi hełm szturmowca z głowy i wciska go w przepocone buty Rebeliantów. NAJCIEKAWSZY Z TRYBÓW SINGLE PLAYER JEST GALACTIC CONQUEST, POZWALAJĄCY WRESZCIE RZECZYWIŚCIE OPANOWAĆ GALAKTYKĘ! Jego sensem jest podbój kolejnych wskazanych planet - ściślej: dwóch map składających się na planetę. Istotny jest jednak przy tym przebieg poprzednich bitew, gdyż kontrolowane planety dają określone korzyści, np. wsparcie potężnego NPC-a Jedi (Hrabia Dooku-Mace Windu, bądź też ojciec i syn Skywalkerowie), lepszą celność czy regenerowanie zdrowia sprzymierzeńców.

_2 funkcje szczególne

Nie sposób jednak nie przyznać, że *Star Wars: Battlefront* zaczyna żyć pełnią życia dopiero w Internecie. Dopiero tu, w starciu z innymi żywymi zaczyna liczyć się stosowanie taktyki, wykorzystanie możliwości zróżnicowanych klas (np. pilota, który prócz zdolności naprawiania używanego pojazdu wpiera sprzymierzeńców pojemnikami z bactą i amunicją). Tu także w pełni odczuć można moc pojazdów - zwłaszcza tych największych, jak republikańskie AT-PE czy imperialne AT-AT. Warto wspomnieć przy tym, że wśród ćwierci setki pojazdów obecnych w grze zasiąść można także w kokpicie republikańskiego gunshipa, ale także myśliwca Jedi czy Federacji handlowej, a także symboli Galaktycznej Wojny Domowej - X-Winga i TIE Fightera!

_1 jasna przyszłość

Star Wars: Battlefront to gra godna uwagi każdego fana sieciowych first-person shooterów. Jeśli jest przy tym fanem *Star Wars* - tym lepiej, gdyż to pozwoli mu nie zauważyć kilku drobnych niedociągnięć wynikających bez wątpienia z chęci „podpięcia" gry pod premierę wersji DVD Oryginalnej Trylogii *Star Wars*. Miejmy jednak nadzieję, że LucasArts nie zrezygnuje ze wspierania swej najnowszej gry *Star Wars* i *Battlefront* znaczyć będzie początek serii równie udanej i równie uznanej jak *Battlefield*. Bo Moc jest z nimi. Zawsze.

_Hugo Cojones

METRYCZKA

Producent: LucasArts
Dystrybutor: LEM
Cena: 169 zł
Platforma: PC, PS2, XBX
Gatunek: FPS (online)
Multiplayer: tak (32 os. PC, 24 - XBX, 16 - PS2)

GRAFA_15/20
AUTORSKA TECHNOLOGIA PANDEMIC. Świetne scenerie zwłaszcza Kamino, Geonosis, Theed, Endor, niezłe modele i animacje.

MUZA_9/10
KLASYCZNE UTWORY JOHNA WILLIAMSA. Marsz Imperialny nieodmiennie rządzi!

MIÓD_42/50
WYOBRAŹ SOBIE BATTLEFIELD 1942 W ŚWIECIE STAR WARS. A teraz otwórz oczy i patrz...

DŁUGOŚĆ_20/20
JEŚLI TYLKO LUCASARTS PÓJDZIE DROGĄ ELECTRONIC ARTS i zostawi *Battlefront* samemu sobie - nie będzie mieć końca!...

15+9+42+20=......

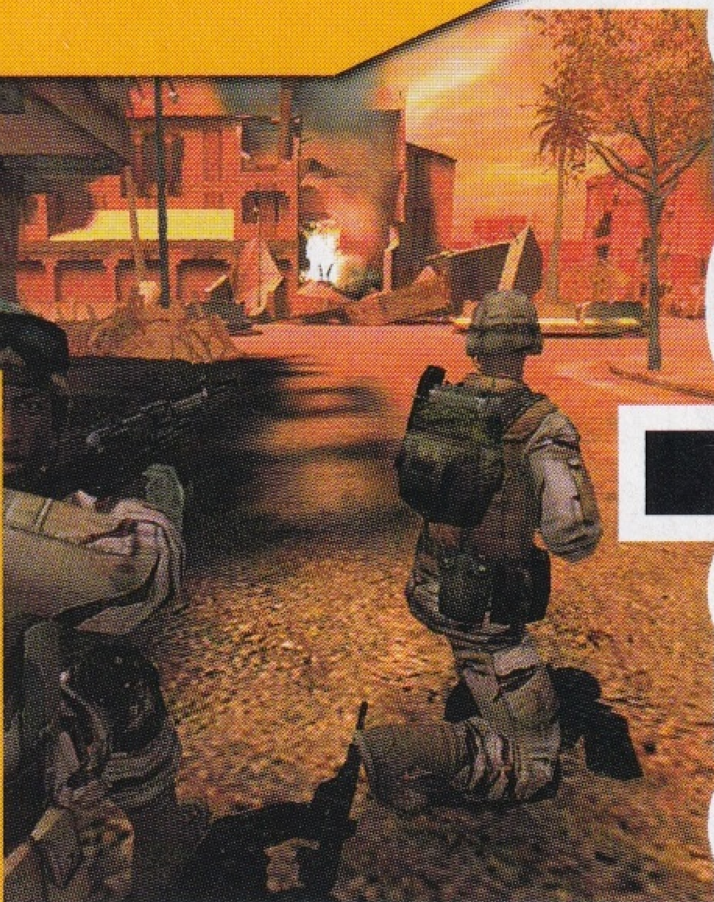
SPRAWDŹ TO!

ALTERNATYWY
Battlefield 1942
Naturalnie *Battlefield 1942* lub *Battlefield: Vietnam*. Ale tylko wtedy, gdy nad moc *Star Wars* przekładasz realia historyczne.

Full Spectrum Warrior

Full Spectrum Warrior

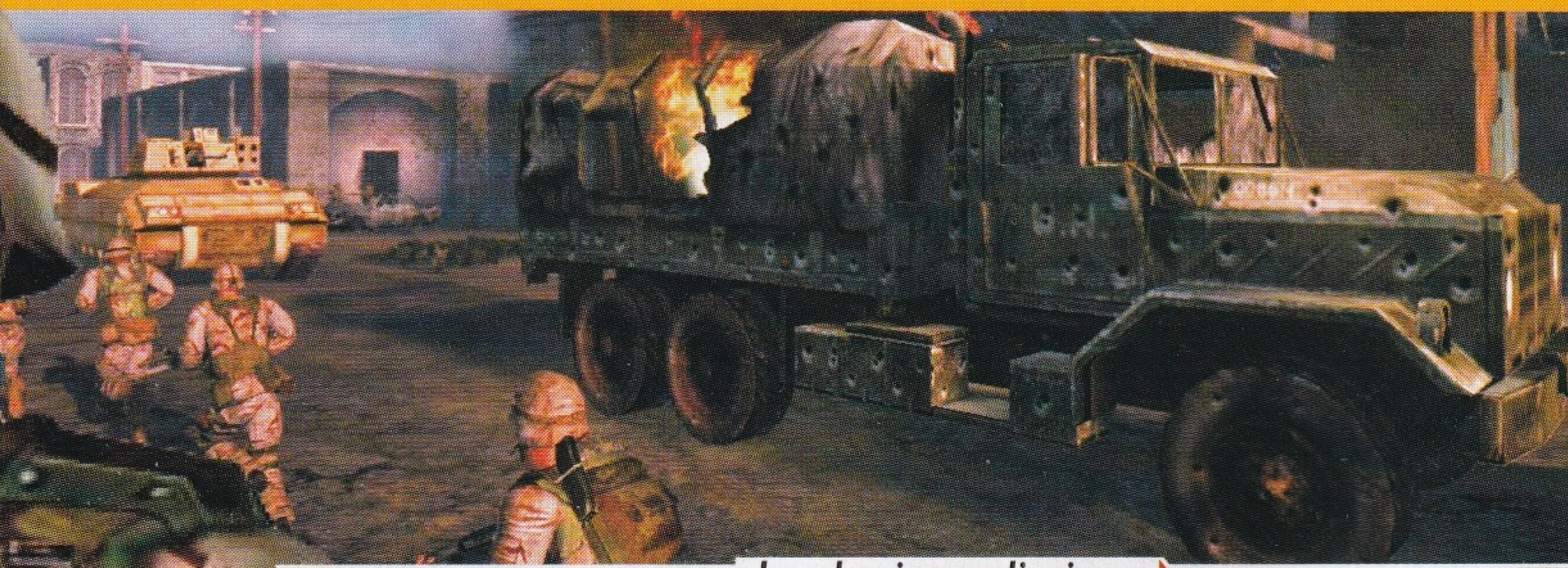
Całe spektrum wojny



Kadr jakby żywcem przeniesiony z Helikoptera w Ogniu.



Grafika stoi na najwyższym poziomie.







I na koniec - zdjęcie klasowe!

METRYCZKA

Producent: Pandemic Studios
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 99,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: taktyczna
Multiplayer: tak

GRAFA_17/20
BARDZO DOBRA, oczy jak spodki.

MUZA_7/10
ZARÓWNO DŹWIĘKI, jak i podkład muzyczny na wysokim poziomie.

MIÓD_44/50
BECZUŁKA MIODKU, dobry!

DŁUGOŚĆ_14/20
DOŚĆ DŁUGA, ale po ukończeniu już się nie przyda.

17+7+44+14=....

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 1 GHz,256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

SMS
Pompa w nadnerczach się włącza i adrenalina uderza szerokim strumieniem. Gra ma klimat!

GIERA dla maniaków, którzy z chęcią znaleźliby się w *Helikopterze w ogniu*. Już rodowód *Full Spectrum Warriora* wiele mówi, czego możecie się po niej spodziewać. Gra powstawała początkowo na zamówienie wojska (USA). Sony starało się spełnić wszystkie oczekiwania i zachcianki armijnych specjalistów, ale ostatecznie okazało się, że jest to... niemożliwe. Wydatki na projekt rosły w postępie geometrycznym, nowe żądania wojskowych również. Ktoś wreszcie powiedział „dość", wojsko dostało figę z makiem, a my za to możemy się cieszyć jednym z najbardziej zaawansowanych symulatorów pola walki.

_Na poligonie

GIERA JEST CIĘŻKA I BEZ MP40 I GŁĘBOKO NASUNIĘTEGO HEŁMU NA OCZY LEPIEJ DO NIEJ NIE PODCHODŹCIE. Na początku wiele trudu i znoju kosztuje przebicie się przez tutorial, ale jest to konieczne, bowiem bez tego nie macie szans w grze. Choćby standardowe klawisze WSAD - tutaj również ich używamy, a jakże, ale nie do sterowania postacią, lecz... wydawania rozkazów.

_8 wspaniałych

Pod komendę dostajemy 8 żołnierzy, ale rola gracza jest nieco inna niż standardowe obowiązki dowódcy. Przede wszystkim nie wcielamy się w określoną postać, tylko jakby ducha. GRACZ MOŻE SPOJRZEĆ Z WIDOKU KAŻDEGO Z CZŁONKÓW DRUŻYNY, ALE NIE POKIERUJE BEZPOŚREDNIO JEGO KROKAMI (CHYBA ŻE WYDAJĄC ROZKAZ). Jedyna możliwość uchwycenia kolby pukawki to strzelanie z granatnika lub rzucanie granatów. Nasze działanie ma czysto taktyczny charakter - wskaźnikiem zaznaczamy miejsce, do którego drużyna ma dotrzeć, i czekamy na realizację rozkazu (kamera działa w TPP).

_Szybcy i wściekli

Wbrew pozorom takie rozwiązanie wcale grze nie szkodzi. Gra jest szybka i dynamiczna, bowiem rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Tu naprawdę trzeba wydawać sensowne rozkazy, bo jeśli się pomylisz, drużyna trafi pod ostrzał moździerzy lub dokładnie między umocnione stanowiska przeciwnika. Wróg też nie zasypia gruszek w popiele, oddziały przeciwnika są bardzo ruchliwe i sytuacja zmienia się z minuty na minutę. Teraz właśnie okazuje się jak niezwykle ważny był trening, bowiem bez szybkiej reakcji, zmiany rozkazów oddział zostanie zmieciony z powierzchni ziemi.

_Święte Wzgórza

Jednocześnie atrakcji pola walki na pewno nikomu nie zabraknie. Wybuchy, grzechoczące o ściany pociski - to wszystko tu jest. Podobnie gdy któryś z żołnierzy zostanie trafiony, kamera natychmiast skupia się na nim, rotuje, ukazuje w iście hollywoodzkiej technice. W przeciwieństwie jednak do amerykańskich superprodukcji filmowych, tutaj śmierć więcej niż jednego członka drużyny to nie jest przyczynek do pięknego zrywu reszty oddziału i wspaniałej sekwencji walki zakończonej totalnym zwycięstwem. Jeśli zginie dwóch twoich, kończysz grę. Ale spokojnie. GRA MA BARDZO FUNKCJONALNE I NOWATORSKIE ROZWIĄZANIA. OPCJA REPLAY (NAGRANIE FILMU I ODTWORZENIE GO) MA DODATKOWĄ FUNKCJĘ. Pozwala powrócić do feralnego momentu, kiedy coś poszło nie tak i... grać od tej chwili! To rozwiązanie doskonale się sprawdza, chociaż przewijanie rozgrywki trochę trwa (i nie można tego przyspieszyć). Oczywiście są jeszcze klasyczne punkty save game (jak to w grach o konsolowych korzeniach), ale opcja replay jest o wiele ciekawsza.

_Jest problem

Naprzeciw solidnej listy zalet mam tylko jedną, dość poważną wadę – gra jest liniowa. NIE PRZEWIDZIANO INNEGO ROZWOJU SYTUACJI CZY ROZWIĄZANIA PROBLEMU NIŻ TEN, KTÓRY POWSTAŁ W GŁOWACH SCENARZYSTÓW. Jeśli gra się pierwszy raz, nie ma problemu, nie czuje się tej presji, za drugim razem już jednak nie ma przyjemności z rozgrywki. Poza tym gra multi również opiera się na single i jeśli grałeś już raz, będziesz grał ponownie to samo, tyle że z kolegą. Nie rozumiem również, dlaczego nie można się wcielić w żołnierza przeciwnej drużyny.

_Polecam

Mimo tych potknięć *Full Spectrum Warrior* trzyma się prosto i kulom się nie kłania. Dla miłośników gier wojennych to po prostu pozycja obowiązkowa. Całą grę można przejść w około 20-25 godzin - to nie jest zły wynik. Szkoda jednak, że po ukończeniu FSW właściwie niewiele więcej można z grą zrobić, chyba że sprzedać.

_kpt. Odyniec

ALTERNATYWY
Tom Clancy's Ghost Recon
Członkowie elitarnego oddziału „Duchów", którzy operują w akcjach antyterrorystycznych na całym świecie. Doskonała gra taktyczna.





SMS
Najlepszy Warhammer 40.000 w historii gier komputerowych. Nic dziwnego: to przecież gra twórców Homeworld.

Warhammer 40.000: Dawn of War

No dalej, orku, zrób mi radochę!...

„WAAAGH! My som wielkie silne zielone orky! My nie boim siem jakiś-tam ludzikuf-słabiakuf, nawet Marines! My som niepokona...". Bam! Bam! Bam! Ghrrrr... Aaaarrrrrghh!

„Sektor czysty, przeciwnik całkowicie wyeliminowany. Strat własnych - brak. Jakie są twe dalsze życzenia, Bracie Kapitanie...? Kontynuować patrol i nie zezwolić, by choć jeden obcy, mutant, heretyk swą obecnością splamił powierzchnię Tartarusa? Tak się stanie, Bracie Kapitanie. Na chwałę Wiecznego Imperatora!".

_Splendor wszechświata

Zaiste, chwała niech będzie temu spoczywającemu od tysiącleci na Złotym Tronie, w samym sercu pałacu Imperialnego na Terrze! OTO PO CAŁYCH, ZDAWAŁOBY SIĘ, WIEKACH OCZEKIWANIA POJAWIŁA SIĘ GRA ODDAJĄCA W PEŁNI SPLENDOR WSZECHŚWIATA WARHAMMERA 40.000! Bezpośrednim sprawcą cudu jest Relic Entertainment, twórca *Homeworld* i nieco chłodniej przyjętej, niemniej jednak równie nowatorskiej *Impossible Creatures*, a więc wice-mistrzowie strategii czasu rzeczywistego (być może już wkrótce mistrzowie, gdyż ten obecny - Blizzard - zdaje się nie mieć niczego w zandadrzu prócz role-playing online - *World of Warcraft*...).

_Rozmach strategii

Warhammer 40.000: Dawn of War - bo o nim mowa - jest, jak łatwo się domyślić, strategią czasu rzeczywistego w stylu *StarCrafta*. Już sam ten fakt może budzić zdumienie u wszystkich, którzy mają pojęcie o figurkowym oryginale - podstawie sukcesu brytyjskiego Games Workshop - i wcześniejszych komputerowych adaptacjach tego gotyckiego świata przyszłości. Jak dotąd ambicją wszystkich twórców było możliwie wierne odtworzenie mechaniki gry. Relic postawił na odtworzenie emocji, jakie towarzyszą rozgrywkom przy udziale kostek, miarek i figurek. Stąd też niezbędne - ich zdaniem - zmiany, np. usunięcie jednej z kluczowych zasad systemu dotyczącej utraty kontroli nad jednostką, która została bez morale. Tu pozostaje ona pod kontrolą gracza, jednak ich wartość bojowa spada tak bardzo, że można ją jedynie wycofać.

_Głębia taktyki

KAMPANIA SINGLE PLAYER *DAWN OF WAR* TO 11 MISJI, W CZASIE KTÓRYCH OPOWIEDZIANA ZOSTAJE HISTORIA BOJÓW ZAKONU KRAWYCH KRUKÓW NA PLANECIE TARTARUS Z ORKAMI, eldarami, Chaosem. Poznajemy ją z perspektywy Kosmicznych Marines, jednak chętni, by zagrać którymś z ich przeciwników, nie muszą załamywać rąk i rwać włosów z głowy (choć być może zrobi to za nich Inkwizycja, która dopatrzy się w ich zachowaniu znamion zdrady lub herezji...). Wszystkie one, jak naturalnie Marines, dostępne są jako strony w trybie multiplayer (do 8 osób), także tym, w którym żywych udaje AI. Warto przy tym nadmienić, że trening w postaci kampanii nie na wiele się zda graczom-Eldarom. To dlatego, że każda z ras wyraźnie różni się od pozostałych. Orkowie bazują na przewadze liczebnej (dysponują znacznie większą liczbą jednostek), eldarowie - na taktyce partyzanckiej, Chaos - na demonach i mrocznej magii.

_Niezwykłość założeń

Warhammer 40.000: Dawn of War to gra tak niezwykła jak wszystkie dotychczasowe produkcje Relic Entertainment. TO STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO, W KTÓREJ ZREZYGNOWANO ZE STANDARDOWEGO SYSTEMU ZARZĄDZANIA SUROWCAMI, OPARTEGO NA WYDOBYCIU WĘGLA, ZŁOTA I INNYCH. Tu zakup jednostek, budynków, badań technologicznych odbywa się za pomocą „punktów dowodzenia" generowanych przez rozmieszczone na mapie punkty kluczowe i część budynków. System ten wymusza na graczach podjęcie szybkiej ekspansji, a poprzez to znacząco przyspiesza rozgrywki, także - a może zwłaszcza - w trybach multiplayer. Nie sposób już bowiem „żółwić się" - trzeba wyjść wojnie naprzeciw. Interesującym novum jest także operowanie całymi oddziałami piechoty, dzięki czemu łatwiej o zachowanie taktycznej kontroli nad armią. Temu ostatniemu służy także - chwała Imperatorowi! - aktywna pauza.

_Mistrzowska całość

Dawn of War to pozycja godna uwagi nie tylko piewców chwały *Warhammera 40.000*, lecz każdego miłośnika strategii czasu rzeczywistego. Tym samym Relic raz jeszcze potwierdził niezwykły talent tworzenia gier, o których mówić będziemy jeszcze wiele lat. Oby jak najczęściej przy okazji recenzji kolejnych jej części i dodatków komputerowego *Warhammera 40.000*.

_Hugo Cojones

Testowano na...PC...

METRYCZKA

Producent: Relic Ent./THQ
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 99 zł
Platforma: PC
Gatunek: RTS
Multiplayer: tak (do 8 os.)

GRAFA_17/20
POPRAWIONA TECHNOLOGIA IMPOSSIBLE CREATURES. Tworzy światy szczegółowe i - dzięki pięknym animacjom walk - wręcz żywe!

MUZA_8/10
SOUNDTRACK KOMPOZYCJI JEREMY'EGO SOULE'A i mistrzowskie stylizacje wypowiedzi wszystkich ras.

MIÓD_44/50
KAMPANIA SINGLE PLAYER - NIECO ZBYT KRÓTKA. Za to skirmishe przy użyciu armii „pomalowanej" zgodnie z samodzielnie opracowanym wzorcem... Mniam!

DŁUGOŚĆ_15/20
KILKANAŚCIE GODZIN W SINGLU. Sporo więcej w multi. Jeśli jednak Relic/THQ zdecyduje się opublikować edytor map, jeżeli nie spocznie (jak Blizzard) na laurach i zacznie tworzyć dodatki oraz sequele...

17+8+44+15= ......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIV 1,4 GHz,256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

ALTERNATYWY
StarCraft
Najbliższym *Dawn of War*, jeśli chodzi o charakter i wyważenie armii, jest *StarCraft*. Najbliższą, jeśli chodzi o rozmach technologiczny - *Rome: Total War*.



Kohan II: Kings of War



Straszny dwór, co tu dużo gadać...



Zanim zdobędziesz miasto, musisz zniszczyć jego mury.

Testowano na... PC ....

Kohan II: Kings of War

SMS: Kohan II to nietypowa, ale dzięki temu niezwykle interesująca strategia fantasy!

Drużyno – do boju!

METRYCZKA

Producent: Timegate Studios
Dystrybutor: Cenega
Cena: 119,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: strategia
Multiplayer: tak

GRAFA_16/20
ŁADNE, trójwymiarowe obiekty i jednostki nieco w stylu *Battle Realms* czy *Warcrafta III*. Świetne efekty działania czarów.

MUZA_7/10
MUZA W PORZĄDKU – dokładnie taka, jaka powinna być w produkcji tego typu.

MIÓD_40/50
KILKA ORYGINALNYCH ROZWIĄZAŃ zachwyci szczególnie weteranów branży – początkujący gracze mogą być nimi nieco onieśmieleni.

DŁUGOŚĆ_16/20
KAMPANIA ZAJMIE CI OKOŁO 30 GODZIN GRY – potem obowiązkowo siadaj do pojedynczych bitew, bo tylko tak poznasz wszystkie tajniki gry.

16+7+40+16=.....

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIV 1,5 GHz,256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

TO PARADOKS - zarówno gracze, jak i recenzenci gier narzekają na brak oryginalności w wypuszczanych na rynek produkcjach, kiedy jednak pojawia się gra nietypowa lub przynajmniej zawierająca kilka oryginalnych rozwiązań niespotykanych wcześniej w danym gatunku, rzadko kiedy odnosi ona sukces. Poprzednie części pełnej świeżych pomysłów gry *Kohan* (*Immortal Sovereigns* i *Ahriman's Gift*) miały przynajmniej to szczęście, że zostały zauważone, a liczba sprzedanych egzemplarzy była na tyle duża, że w trzy lata po ostatniej odsłonie serii otrzymujemy do rąk własnych *Kohana II*. Alleluja!

_Fantasy bez fantazji

Kohan II to strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie Khaldun, typowym uniwersum fantasy z bogatą mitologią, tłem „historycznym" i fabułą nawiązującą do wątków z poprzednich części gry. Jeśli chodzi o strukturę gry, *Kohan II* ułożony jest bardzo tradycyjnie. W MENU GŁÓWNYM WYBRAĆ MOŻEMY KAMPANIĘ LUB POJEDYNCZĄ BITWĘ DLA SAMOTNEGO GRACZA ORAZ TRYB MULTIPLAYER. KAMPANIA OBEJMUJE DWADZIEŚCIA PIĘĆ MISJI I OPOWIADA HISTORIĘ JONASA TERAMUNA, kohana (czyli nieśmiertelnego bohatera), który będzie musiał uratować świat przed mrocznymi Cieniami. Fabuła gry, nawet mimo kilku zaskakujących zwrotów akcji i niezłego zakończenia, jest - mówiąc delikatnie - dość banalna i wykorzystuje większość schematycznych rozwiązań kojarzonych zazwyczaj z literaturą fantasy. Czemu, do diaska, wszyscy spadkobiercy Tolkiena pozbawieni są fantazji...

_Miasto bez spichlerza

Oryginalne pomysły zaczynają się dopiero w samej mechanice rozgrywki. TWÓRCY *KOHANA* MIELI AMBICJĘ STWORZYĆ TYTUŁ, KTÓRY NIE BĘDZIE ZAWRACAŁ GRACZOM GŁOWY MIKROBŁAHOSTKAMI TAKIMI JAK DBAŁOŚĆ O WYDOBYWANIE SUROWCÓW CZY ZARZĄDZANIE ARMIAMI, w związku z czym sporo tych drobnych elementów zostało w grze potraktowanych inaczej niż w winnych grach gatunku. Dla przykładu żaden – z wyjątkiem potraktowanego nieco inaczej złota – z czterech surowców występujących w grze nie jest magazynowany. Stawiając nowe kopalnie, zwiększasz wydobycie danego surowca na minutę i musisz dbać o to, by liczba sztuk danego surowca eksploatowana przez twoje miasto w minutę nie była większa niż liczba sztuk wydobywanych. Jeśli zużycie jest większe niż produkcja, wtedy np. za brakujące żelazo musisz zapłacić złotem, jeśli zaś jest mniejsze, surowiec albo się marnuje, albo jest przez ciebie sprzedawany na targu, co oczywiście generuje dodatkowy zysk w sztukach złota. To dość nietypowy system, inny od tego, do czego przyzwyczaili nas twórcy RTS-ów, ale w samej grze sprawdza się bardzo dobrze.

_Jednostki i drużyny

W grze występuje niemal 100 jednostek, co jest liczbą imponującą, nawet mimo że w liczbie tej mieszczą się także jednostki o identycznych parametrach, a innym – ze względu na przynależność do odmiennej rasy - wyglądzie.

W GRZE JEDNAK NIE KIERUJESZ POJEDYNCZYMI JEDNOSTKAMI, A DRUŻYNAMI. KAŻDA TAKA DRUŻYNA SKŁADA SIĘ Z DOWÓDCY, CZTERECH JEDNOSTEK FRONTOWYCH, DWÓCH JEDNOSTEK BOCZNYCH I DWÓCH WSPOMAGAJĄCYCH. W zależności od tego, jakie oddziały umieścimy na poszczególnych pozycjach, otrzymamy zupełnie inne drużyny, o innych parametrach bojowych. Najprostszy pomysł na drużynę to jednostki piechoty pełniące rolę jednostek frontowych, łucznicy jako jednostki boczne i klerycy jako wspomagające, ale przy nieco większej kreatywności możesz stworzyć inne bardziej efektywne drużyny. Co ciekawe, drużyna przestaje istnieć tylko wtedy, kiedy zniszczone zostaną wszystkie wchodzące w jej skład jednostki, a jeśli to się nie uda, wystarczy ją wycofać z pola walki, by w krótkim czasie samoczynnie zregenerowała ona siły i skład osobowy. TO WYMUSZA STOSOWANIE TAKTYK OBMYŚLONYCH SPECJALNIE NA POTRZEBY *KOHANA II*!

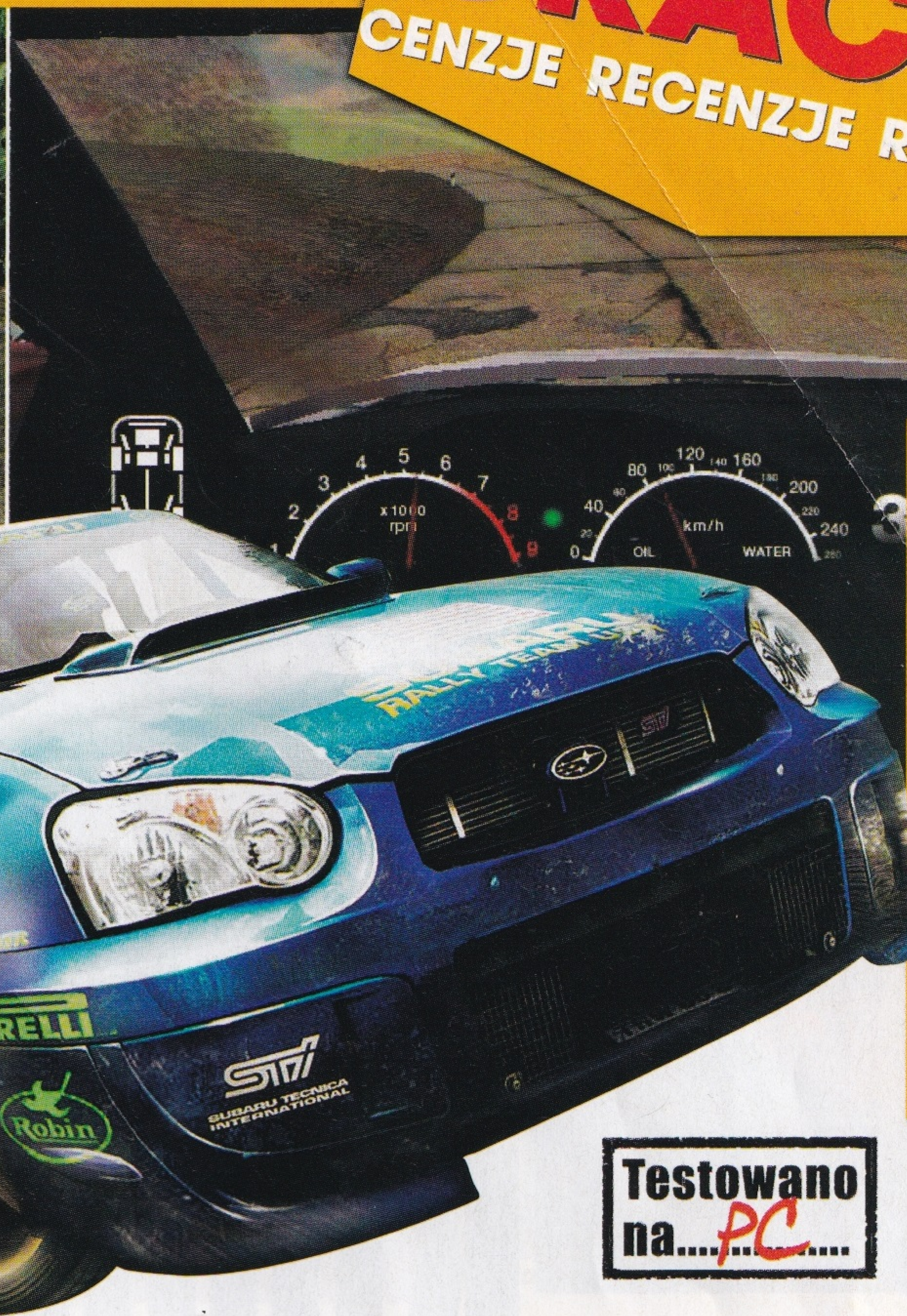
_Inaczej, ale dobrze

Kohan II to produkcja interesująca. Jej twórcy zaproponowali kilka nietypowych jak na gatunek RTS rozwiązań, które czynią rozgrywkę bardziej atrakcyjną, a przede wszystkim świeżą. To przyciągnie weteranów, którzy mogą już być znudzeni kolejnymi klonami *Warcrafta*, pozostałych graczy skusi natomiast wysoka grywalność i efektowna szata graficzna.

_Mgr Gracz

ALTERNATYWY
Warlords: Battlecry III
Mniej oryginalnie, ale równie grywalnie. Obie gry łączy podobny świat fantasy pełny mrocznych sił i bohaterów stojących po stronie dobra!





Colin McRae Rally 2005

Testowano na....PC....

Colin McRae Rally 2005

Karierę czas zacząć!

COLIN od dłuższego już czasu szczyci się tytułem „rajdówki numer 1", ale konkurencja nie śpi. Ostatnio na rynku pojawił się adresowany do absolutnych maniaków *Richard Burns Rally* oraz rodzimy *Xpand Rally* - dla maniaków mniejszych. Na odpowiedź Mistrzów Kodu nie trzeba było jednak długo czekać, bo oto w nasze ręce trafiła najnowsza część ich sztandarowej samochodówki tym razem oznaczona numerkiem 2005.

_Taka duża liczba, a zmian...

Zmiany oczywiście są, ale jeśli ktoś marzył o rewolucji, o tytule równie przełomowym, co *TOCA Race Driver 2*... cóż, nie tym razem. NOWY COLIN TO NADAL PEŁNEJ KRWI ZRĘCZNOŚCIÓWKA, KTÓRA NIE MA NAJMNIEJSZEJ NAWET OCHOTY KONKUROWAĆ Z *BURNSEM* O SERCA MANIAKÓW. Troszeczkę przesadzam, zresztą wykonano nawet mały kroczek w kierunku większego realizmu i urealniono działanie hamulców (są słabsze, a w przypadku niektórych wozów nawet dużo słabsze), jednak nadal nie trzeba się obawiać, że jadąc na lodzie czy w błocku zablokują się koła przy hamowaniu albo że obróci nam wóz. Ciągle mamy do czynienia z poduszkowcami, którym te problemy niestraszne, nawet jeśli są to (teoretycznie) tylnonapędowce. Owszem, występują pewne różnice w zachowaniu się prowadzonych przez nas wozów w zależności od tego, na którą oś mają one napęd, ale nawet jadąc mocnym tylnonapędowcem na bardzo śliskiej nawierzchni, nie trzeba się obawiać, że po zbyt mocnym depnięciu na gaz zaliczymy bączka. Czegoś takiego *Colin* nam nie zrobi, co najwyżej wejdziemy w lekki poślizg, który nawet niedzielny kapelusznik będzie w stanie bez większych problemów opanować.

_Nowości, nowości

Jednak brak poważniejszych innowacji w zachowaniu się wozów nie znaczy, że w grze w ogóle zmian nie ma. Doszedł chociby zupełnie nowy rajd (Niemiec), a to oznacza, że w sumie mamy ich już dziewięć, każdy z ośmioma odcinkami specjalnymi. Przybyło także wozów, których obecnie mamy ponad trzydzieści, w tym całkiem sporo tylnonapędowców z czasów, kiedy królowały one w rajdach. ALE TO WSZYSTKO MOŻNA BY ZALICZYĆ DO KOSMETYKI, PRZYNAJMNIEJ W PORÓWNANIU DO ZMIANY NAJWIĘKSZEJ, KTÓRĄ JEST DODANIE ZUPEŁNIE NOWEGO TRYBU GRY SOLO: KARIERY.

W poprzednich *Colinach* najbardziej rozbudowanym trybem był podawany pod różnymi postaciami sezon WRC, który oczywiście w nieco zmodyfikowanej formie dostępny jest i w 2005 (do wyboru tylko wozy współczesne wozy klasy WRC). Było fajnie i w ogóle, ale... teraz jest w każdym razie znacznie lepiej. Zaczynamy wprawdzie z jedynym tylko dostępnym rajdem i bardzo ograniczonym wyborem wozów, ale dzięki zdobytym w tej imprezie punktom zyskamy dostęp do kolejnych imprez i nowych wozów.
A także ulepszeń w rodzaju ceramicznych hamulców czy lepszego układu wydechowego, które po odblokowaniu trzeba jeszcze każdym wozem, w którym mogą być zamontowane (w konkretnej imprezie odkrywa się je dla konkretnej klasy) „wygrać", podobnie jak to miało miejsce w 04, czyli w trakcie minisprawdzianów, które zresztą w porównaniu do poprzedniej części ulepszono.

_Dla początkujących i zawodowców

Z tymi zawodowcami trochę oczywiście przesadziłem, bo modelu jazdy na bardziej odpowiadający rzeczywistości zmienić niestety nie można, ale za to po rozpoczęciu kariery da się wybrać jeden z dwóch poziomów trudności. NA NORMALNYM – PODOBNIE JAK W 04 – BARDZIEJ DOŚWIADCZENI GRACZE BĘDĄ SIĘ NUDZILI, BO NAWET ZA PIERWSZYM RAZEM MOŻNA WYKRĘCIĆ NA OS-ACH CZASY LEPSZE OD KOMPUTEROWEJ KONKURENCJI O 30 SEKUND, ale na wyższym nie ma szansy, by odrobić zaległości po większym wypadku.

I jest to krok w jak najlepszym kierunku, podobnie jak całkiem niezły multi dla ośmiu graczy. Gdyby jeszcze tylko można było wybrać nieco lepszy model jazdy... na to się jednak póki co nie zanosi, ale dobrze chociaż, że w pierwszym patchu umożliwiono wyłączenie bardzo wkurzającego efektu oślepienia przy jeździe pod słońce. Dzięki temu grę można z czystym sumieniem polecić wszystkim tym miłośnikom rajdów, którzy na uczenie się panowania nad rzeczywistym wozem nie mają albo czasu, albo ochoty.

_Marchewa

METRYCZKA

Producent: Codemasters
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 99,90 zł
Platforma: PC, XBX, PS2
Gatunek: samochodówka
Multiplayer: tak, 8 graczy

GRAFA_15/20
ŚWIETNY MODEL USZKODZEŃ oraz nieźle wyglądające trasy w czasie jazdy i takie sobie powtórki.

MUZA_9/10
O MUZIE NIE MA CO PISAĆ, bo gra marginalną rolę, ale za to odgłosy są tu pierwsza klasa.

MIÓD_44/50
W ZASADZIE BRAKUJE TYLKO JEDNEGO – możliwości włączenia bardziej realistycznego modelu jazdy.

DŁUGOŚĆ_17/20
JEST DŁUGA KARIERA ZE ZDOBYWANIEM wozów i ulepszeń, parę krótszych trybów gry i multi.

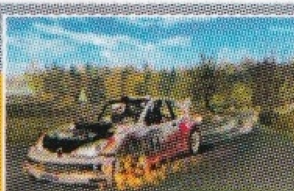
15+9+44+17= ......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

ALTERNATYWY

Xpand Rally



Raz, że jest to produkcja rodzima, dwa, że ma edytor tras, a trzy – poza trybem dość zręcznościowym, daje także możliwość pojeżdżenia przy większym poziomie realizmu.



Ta mapa pokazuje, kto cię lubi. Jak widać, niewielu – kolor czerwony oznacza wojnę!

Bez obaw, mimo wielu ikonek interfejsu opanowanie Knights Of Honor to rzecz banalnie prosta.

Decyzje, decyzje, decyzje... Nie mogę dziś zrobić sobie wolnego?

SMS
Świetna strategia, która szybko cię wciągnie, a potem długo nie będzie chciała puścić. Rzecz dla nowicjuszy i starych wyjadaczy!

Knights Of Honor

Knights Of Honor

Ty też możesz zjednoczyć Europę!

Testowano na... PC

METRYCZKA

Producent: Black Sea Studios
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 119,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: strategia
Multiplayer: tak

GRAFA_16/20
PROSTA, właściwie w całości dwuwymiarowa, za to pięknie ręcznie rysowana. Wysoka ocena za estetykę, nie za technologię.

MUZA_8/10
MOTYWY MUZYCZNE inspirowane muzyką dawną, ale strawne nawet dla współczesnego ucha.

MIÓD_42/50
ŁATWO „WEJŚĆ", TRUDNO „WYJŚĆ". Knights Of Honor to jedna z bardziej grywalnych strategii ostatniego roku.

DŁUGOŚĆ_18/20
ZABAWY CO NIE MIARA – każde z królestw wymaga innej strategii, innego pomysłu na walkę o dominację.

16+8+42+18=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 16 MB

TYLE się teraz mówi o UE i europejskiej integracji, że właściwie trudno włączyć telewizor i nie usłyszeć czegoś o dotacjach, dopłatach, porozumieniach, subsydiach i innych podobnie nieistotnych dla normalnego gracza głupotach. Co innego, gdyby powstała gra, w której samemu można by doprowadzić do zjednoczenia Europy... *Knights Of Honor* daje co prawda taką możliwość, cała rzecz dzieje się jednak w Średniowieczu, więc ZAMIAST BIUROKRATÓW I DYPLOMATÓW, W WALCE O JEDNĄ EUROPĘ UŻYWAŁ BĘDZIESZ ŁUCZNIKÓW I CIĘŻKIEJ KONNICY...

_Zostań królem

Knights of Honor to gra strategiczna wydawana przez koncern Electronic Arts, ale wyprodukowana przez programistów ze studia Black Sea, mającego siedzibę w Bułgarii. Miłośnicy baraniego mięsa i sera feta zapatrzyli się wyraźnie w *Medieval: Total War*, ale podobny pomysł na zabawę zrealizowali w nieco inny sposób, dzięki czemu stworzyli grę nieco mniej złożoną, ale przez to bardziej dostępną i łatwiejszą do opanowania. PO ROZPOCZĘCIU ROZGRYWKI ZASIADASZ NA TRONIE JEDNEGO Z WYBRANYCH KRÓLESTW ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY (gra oferuje trzy okresy rozpoczęcia rozgrywki, z nieco inaczej ułożonymi siłami na kontynencie). Twoim zadaniem jest zdobycie jak największych wpływów i bogactw, a ostatecznie wybór na władcę całego kontynentu. Cel ten osiągnąć można przede wszystkim podbojami militarnymi, ale ponieważ wojen nie da się prowadzić bez wsparcia gospodarczego i dyplomatycznego, również te aspekty funkcjonowania królestwa spoczną na twojej głowie.

_Krainy i prowincje

Mapa Europy, na której toczy się gra, jest podzielona na prowincje, każda z jednym miastem. Te znajdujące się w granicach królestwa generują „bogactwo" w postaci sztuk złota (to wpływy z podatków, handlu, itd.), żywność niezbędną do powoływania oddziałów zbrojnych i utrzymywania armii oraz nieco abstrakcyjne punkty wiary, niezbędne przy niektórych działaniach władcy. W KAŻDYM Z MIAST MOŻESZ POSTAWIĆ 18 RÓŻNYCH KONSTRUKCJI, KTÓRE WPŁYWAJĄ NA TO, CO I W JAKICH ILOŚCIACH JEST W NIM PRODUKOWANE. Pewne budowle są również niezbędne, byś mógł tworzyć określone oddziały (np. stajnie są potrzebne, byś mógł korzystać z kawalerii). Sprawę dodatkowo komplikuje fakt, że niektóre miasta mają dostęp do określonych bogactw naturalnych (np. złoża srebra czy minerałów), bez czego niemożliwe jest stawianie pewnych budowli. To sprawia, że niektóre miasta (a więc i prowincje) są wyjątkowo atrakcyjne i nawet przy najbardziej pokojowym nastawieniu prędzej czy później zechcesz wyruszyć na ich podbój.

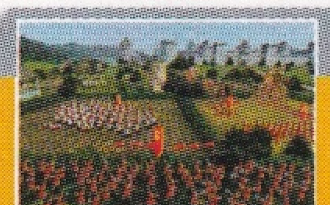
_Do boju!

Miasto przechodzi pod twoją władzę, jeśli zaatakujesz i zdobędziesz je stworzoną przez siebie armią. Każda może obejmować maksymalnie dziewięć różnych oddziałów, musi również mieć dowódcę, zwanego w grze marshallem (po polsku to marszałek). Armię widzisz na mapie i przesuwasz ją po niej w czasie rzeczywistym - kiedy dotrzesz do wrogiego miasta lub zderzysz się z armią wroga, możesz zadecydować, w jaki sposób ma zostać rozegrana walka –automatycznie lub w postaci prostego RTS-a, w którym widzisz każdą z jednostek oddzielnie i możesz nimi dowodzić. W przeciwieństwie do *Medieval*, w którym bitwy były najważniejszą częścią zabawy, tu są one raczej fajnym dodatkiem, z którego nie będziesz często korzystał.

_Bogactwo tkwi w szczegółach

W ujęciu ogólnym tak właśnie wygląda *Knights of Honor* – rozwijasz prowincje, tworzysz w nich armie, wysyłasz je na podbój kolejnych prowincji. TO, CO WYRÓŻNIA TĘ GRĘ OD INNYCH PODOBNYCH PRODUKCJI – POZA ŁADNĄ, DWUWYMIAROWĄ GRAFIKĄ – TO PRAWDZIWE BOGACTWO DROBNYCH SZCZEGÓŁÓW I MOŻLIWOŚCI KOMPLIKUJĄCYCH, ALE I UWIARYGODNIAJĄCYCH ROZGRYWKĘ. *Knights of Honor* pozwala ci na prowadzenie bardzo zawiłej dyplomacji, umożliwia wysyłanie szpiegów do innych królestw i obalanie przy ich pomocy władców, uwzględnia religię wyznawaną w podbitej prowincji, konieczność zaopatrzenia armii w zapasy żywności. Jest tego w grze naprawdę sporo i dzięki temu właśnie gra będzie dla fanów strategii prawdziwym rarytasem. Lepiej grać w *KoHa*, niż oglądać w telewizji kolejną debatę o UE – naprawdę!

_Dr Szymek



ALTERNATYWY
Medieval: Total War
Równie udana gra o średniowiecznych podbojach. Ma lepsze bitwy, ale dużo nudniejszą część strategiczną.


Poziom strategiczny jest teraz dużo ciekawszy.


Bez machin oblężniczych nie pochodź do ataku.

SMS
Totalna gra strategiczna z serii Total War - tak jak wszystkie drogi prowadzą do Rzymu, tak wszyscy stratedzy grać będą w Rome!

Chyba nie wpadli na herbatkę, co?

Rome: Total War

Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu...

Testowano na... PC...

CHOĆ wraz z premierą *Rome* seria *Total War* rozrosła się do pięciu tytułów (licząc wraz z dwoma dodatkami), nigdy wcześniej jej nazwa nie była tak trafiona. *Rome* to rzeczywiście totalna gra strategiczna, właściwie w 100% symulująca wszystkie złożoności wojen prowadzonych w okresie Imperium Rzymskiego.

_Centurion 3D

Nie ulega wątpliwości, że najważniejszym elementem serii zawsze były rozgrywane na poziomie taktycznym bitwy. W *Rome* wyglądają one wyjątkowo spektakularnie dzięki zastosowaniu całkowicie nowego, w pełni trójwymiarowego engine'u graficznego. TO OSIĄGNIĘCIE TYM WIĘKSZE, ŻE W WIĘKSZOŚCI BITEW UCZESTNICZĄ TYSIĄCE ŻOŁNIERZY, DZIESIĄTKI RÓŻNYCH JEDNOSTEK - OD PIECHOTY ZACZYNAJĄC, A NA ODDZIAŁACH SŁONI KOŃCZĄC. Przejście na nowy engine ma znaczenie przede wszystkim estetyczne (bitwy wyglądają teraz nieprawdopodobnie, z rozmachem filmowego Gladiatora, Troi czy Króla Artura), ale wpływa również na samą rozgrywkę, bowiem lepiej i wyraźniej widać to, co dzieje się na polu bitwy, i łatwiej, w sposób bardziej intuicyjny podejmujesz tu decyzje. Trójwymiarowy silniczek radzi sobie wyjątkowo dobrze, tylko największe bitwy przy wysokim poziomie detali powodują chwilowe spowolnienia komputera, rzadko kiedy widać też błędy merytoryczne typowe dla strategii czasu rzeczywistego, gdy np. cały oddział stu chłopa stara się zaatakować garstkę ocalałych żołnierzy wroga.

_Atak na wiosnę, obrona na zimę

Nawet gdyby *Rome: Total War* był tytułem skoncentrowanym na bitwach, zasługiwałby na najwyższe uznanie. TAK JAK CAŁA SERIA, RÓWNIEŻ I *ROME* OFERUJE DWA POZIOMY ROZGRYWKI – POZA TAKTYCZNYMI BITWAMI, RÓWNIEŻ STRATEGICZNĄ MAPĘ, NA KTÓREJ DECYZJE PODEJMOWANE SĄ W SYSTEMIE TUROWYM. Ta część gry również uległa zmianie. Przede wszystkim widać teraz na mapie wędrujące armie, które zastąpiły nieruchome pionki z poprzednich części. Ten prosty zabieg sprawia, że część strategiczna jeszcze bardziej łączy się z częścią taktyczną, daje również nowe możliwości, np. ustawienia armii w miejscu, w którym blokuje ona przejście przez ważną z militarnego punktu widzenia rzekę. Głównym celem na mapie strategicznej jest zdobywanie kolejnych prowincji, dokładniej zaś miast, które się w nich znajdują (jedna prowincja = jedno miasto). Podobnie jak w recenzowanej w tym numerze grze *Knights Of Honor* miasta trzeba zdobyć siłą, ale by zwiększyć szanse na powodzenie, możesz oblegać je przez jakiś czas, licząc na wyczerpanie się zapasów żywności (i zapasów morale :) jego obrońców. Najsłabszym elementem strategicznej części gry są bitwy morskie – wciąż kalkulowane automatycznie przez komputer, na dodatek dość często w sposób nieprzewidywalny.

_Rodzina zastępcza

Twórcy gry, angielskie studio Creative Assembly, uznało, że podobnie jak w okresie średniowiecza, również w Imperium Rzymskim nad wyraz ważną rolę pełniła rodzina (mówiąc szerzej dynastia). GRA OFERUJE TRZY DUŻE KAMPANIA DLA TRZECH NOBLIWYCH RZYMSKICH RODZIN, RÓŻNIĄCE SIĘ DŁUGOTERMINOWYMI CELAMI. Wątek „rodzinny" wykorzystany został również w ten sposób, że armie i prowincje powinny być zarządzane przez członków dynastii – wtedy walczą lepiej (armie) i rozwijają się szybciej (prowincje). Wymaga to długoterminowej strategii i umiejętnego rozłożenia sił, tak by nagle nie okazało się, że dynastia pada, bo jej władca nie ma potomków, którym mógłby powierzyć władzę. Z dynastią i jej potęgą związana jest również dyplomacja z sąsiadami Imperium i z rzymskim senatem. Senat pełni w grze wyjątkowo istotną rolę, może w znaczącym stopniu ograniczyć twoje działania lub nagrodzić cię sporym zastrzykiem gotówki czy dodatkowymi oddziałami, jeśli wypełnisz zlecone przezeń zadania (np. podbicie wskazanej prowincji). Twórcy serii zawsze wprowadzali do swoich gier charakterystyczne dla danego okresu aspekty militarno-polityczne i pojawienie się senatu w *Rome: Total War* jest na to najlepszym dowodem.

Niestety, opisanie wszystkich ciekawszych atrakcji przygotowanych przez twórców gry zajęłoby całego Virusa_. Uwierzcie na moje (nasze, nasze – przyp. red.) słowo. TO NAJLEPSZA GRA STRATEGICZNA TEGO ROKU. KONIEC I KROPKA!

_Dr Szymek

METRYCZKA

Producent: Creative Assembly
Dystrybutor: LEM
Cena: 99,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: strategiczna
Multiplayer: tak

GRAFA_19/20
BITWY SĄ NIESAMOWITE – czegoś takiego jeszcze na PC nie było. Nowy engine zmiata z powierzchni ziemi konkurencję.

MUZA_9/10
PODNIOSŁA, KIEDY TRZEBA, uspokajająca, gdy musisz spokojnie pomyśleć. Uwaga – bitewne odgłosy potrafią zbudzić sąsiadów!

MIÓD_47/50
GDYBY NIE KŁOPOTY z bitwami morskimi i kilka drobnych błędów w AI podczas bitew - byłby ideał.

DŁUGOŚĆ_20/20
TRZY EPICKIE KAMPANIE plus wiele mniejszych scenariuszy, historycznych bitew i niezły multiplayer. To dobrze wydane 99 zł.

19+9+47+20= ......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

ALTERNATYWY

Knights Of Honor
To samo, co *Rome*, tylko w średniowieczu i jednak w nieco prostszej wersji. Obie gry zasługują jednak na najwyższe uznanie.

Silent Hill 4: The Room

SMS
The Room, choć słabszy niż poprzednie gry serii Silent Hill, to wciąż pozycja godna uwagi.

Silent Hill 4: The Room

Test przed Silent Hill 5...

Testowano na... PC...

METRYCZKA

Producent: Konami
Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 169 zł
Platforma: PC, PS2, XBX
Gatunek: horror
Multiplayer: nie

GRAFA_15/20
JUŻ TYLKO NIEŹLE. Perspektywa pierwszej osoby odkrywa marną jakość tekstur.

MUZA_9/10
NIEWIELE JEJ, ale ta, co jest, to prawdziwe dzieło sztuki!

MIÓD_38/50
FORMUŁA SILENT HILL TRACI SPORO przez ograniczenie ilości przenoszonych przedmiotów i save wyłącznie w Pokoju.

DŁUGOŚĆ_14/20
POZNANIE HISTORII HENRY'EGO zajmuje kilka godzin. Czas ten wydłuża bieganie z i do Pokoju.

15+9+38+14=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

A WIĘC JESTEŚ. Znów jesteś. Mało ci było poprzednich razów, co? Wciąż tu wracasz? Po co? Po jeszcze więcej upokorzenia, jeszcze więcej obrzydzenia, jeszcze więcej strachu? I co ci to daje? Katharsis - oczyszczenie? Bzdura! Ty już nigdy nie będziesz czysty. Nie po tym, czego byłeś świadkiem. Nie w tym życiu. Zresztą, jak chcesz. Witaj w Silent Hill. Po raz czwarty.

_Nowy duch

Silent Hill 4: The Room, kolejna inkarnacja jednej z najsłynniejszych serii survival horroru, w zapowiedziach była tą, która tchnie nowego ducha w zużytą już nieco formułę „straszenia nastrojem". W tym celu wprowadzone zostały elementy nowe - m.in. typowe dla gier serii ujęcia filmowe uzupełnione zostały perspektywą z oczu bohatera. Entuzjazm fanów jednak opadł nieco po pierwszych, średnio przychylnych recenzjach japońskich. SILENT HILL 4: THE ROOM ZARZUCANO PRZEDE WSZYSTKIM TO, ŻE ZANADTO ODDALIŁ SIĘ OD IDEAŁU JEDYNKI, ŻE NIE POTRAFI, JAK TAMTA, ŁĄCZYĆ ELEMENTÓW ZRĘCZNOŚCIOWYCH (WALKA) Z LOGICZNYMI, ŻE CHYLI SIĘ NIEBEZPIECZNIE KU SERII *RESIDENT EVIL*. Na szczęście, co wiemy po samodzielnych odwiedzinach Pokoju i światów przyległych, nie jest wcale tak źle, jak mówiono. Zacznijmy jednak od początku...

_Pokój 302

Na początek niespodzianka. *Silent Hill 4: The Room* rozgrywa się nie w Silent Hill, lecz pobliskim miasteczku Ashfield. Koszmar, jaki przeżywa jego bohater - Henry Townshend, jest jednak typowy dla Milczącego Wzgórza, co tylko potwierdza teorię, że Silent Hill to świat poza światem. Historia Henry'ego rozpoczyna się pewnego ranka po niespokojnej nocy. Pierwszym widokiem są zaryglowane i skute łańcuchami drzwi, zabite okiennice, nikt też nie słyszy jego wołań o pomoc. Na domiar złego Pokój - enklawa każdego z nas - zaczyna się zmieniać. Pierwszym przejawem jest otwór w łazience wiodący... gdzieś indziej. Z każdym kolejnym dniem jednak ulegać będzie dalszemu rozkładowi i degeneracji. Po pewnym czasie przejście przez otwór będzie jedynym sposobem ucieczki z Pokoju.

_Męki Silent Hill

Silent Hill 4: The Room rozgrywa się po części w perspektywie pierwszej osoby - z oczu kolejnego nieszczęśnika poddanego mękom Silent Hill. To swoisty test przed *Silent Hill 5*, które najpewniej właśnie w ten, najbardziej przecież dla człowieka naturalny sposób realizować będzie kolejne oniryczno-surrealistyczne wizje twórców. Przejście przez otwór w „światy" - z których każdy kryje fragment historii tak Pokoju, jak i jego obecnego i poprzedniego mieszkańca - przywraca filmowe ujęcia kamer kojarzone z serią. W ten sposób ponownie przyjdzie nam odwiedzić centrum handlowe, stację metra, szpital czy sierociniec. NIESTETY - Z PERSPEKTYWĄ TĄ WIĄŻE SIĘ ZWYCZAJOWO NIEWYGODNE STEROWANIE, ZWŁASZCZA W TESTOWANEJ WERSJI PC. Ma to znaczenie o tyle, że w *Silent Hill 4* więcej jest niepokonanych przeciwników, takich jak duchy, a zapisać stan gry można - kolejne novum - wyłącznie w Pokoju.

_Zmiany na gorsze

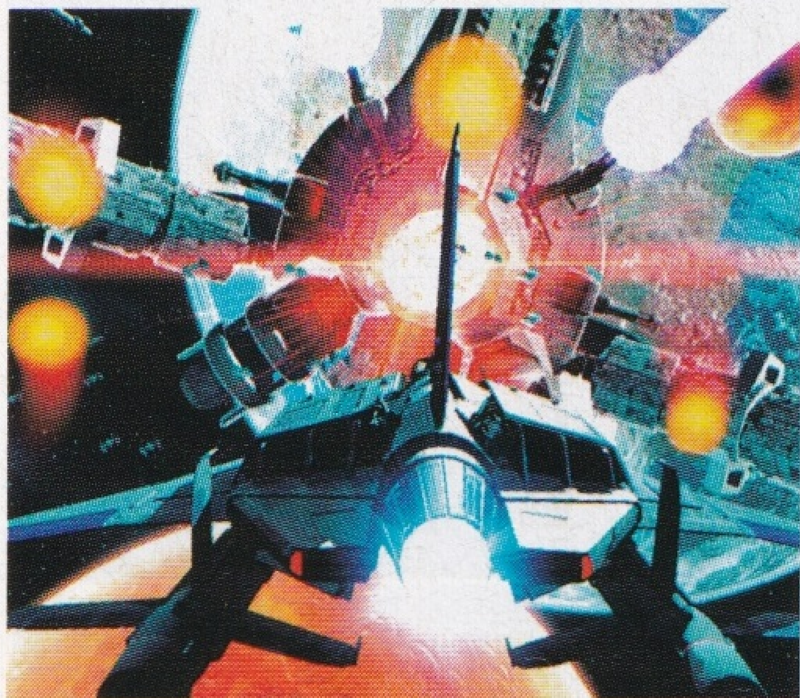
Zmianom uległ także interfejs gry. W *Silent Hill 4: The Room* dobór broni odbywa się w czasie rzeczywistym, bez konieczności otwierania menu przedmiotów. Inaczej zarządzać należy także przedmiotami - każdy z nich zajmuje osobny slot, na domiar zaś złego nie sposób łączyć przedmiotów jednego typu, np. amunicji, co wymusza albo nieustanne wędrówki do Pokoju, w którym możliwe jest pozostawienie przenoszonych przedmiotów, bądź też zdanie się na walkę wręcz. O nacisku na ten typ walki świadczyć także może fakt nowych umiejętności bohatera - wzmocnienia ataku i odskoku. W gruncie rzeczy jedyną rzeczą naprawdę użyteczną wprowadzaną w *The Room* jest obracanie się bohatera w stronę przydatnych przedmiotów.

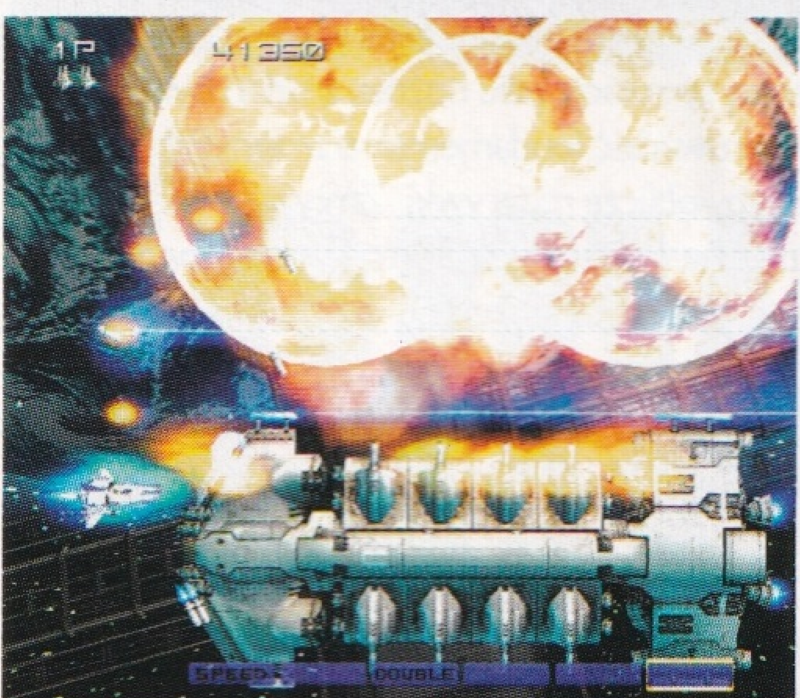
_Stary dobry horror

Mimo wszystkich mankamentów - głównie konieczności ciągłego powracania do Pokoju - SILENT HILL 4: THE ROOM POZOSTAJE POZYCJĄ GODNĄ UWAGI. TO NATURALNIE I JAK ZWYKLE ZA SPRAWĄ INTERESUJĄCEJ FABUŁY, ŚWIETNEGO DESIGNU SCENERII I POTWORÓW, ZNAKOMITEJ ORAZ NIEPRAWDOPODOBNIE KLIMATYCZNEJ MUZYKI. Zachowane zostało także to, co w *Silent Hill* najwspanialsze - klimat skręcający trzewia w kulę i powodujący zimne dreszcze wzdłuż kręgosłupa. Cieszmy się zatem tym, co mamy, gdyż następna, piąta inkarnacja serii - dopiero w 2006 r., już na konsolach nowej generacji.

_Hugo Cojones

ALTERNATYWY
Silent Hill 2
Opowieść Jamesa - wdowca poszukującego w Silent Hill zmarłej żony, wciąż pozostaje arcydziełem zarówno w warstwie treści, jak i formy.





Gradius V

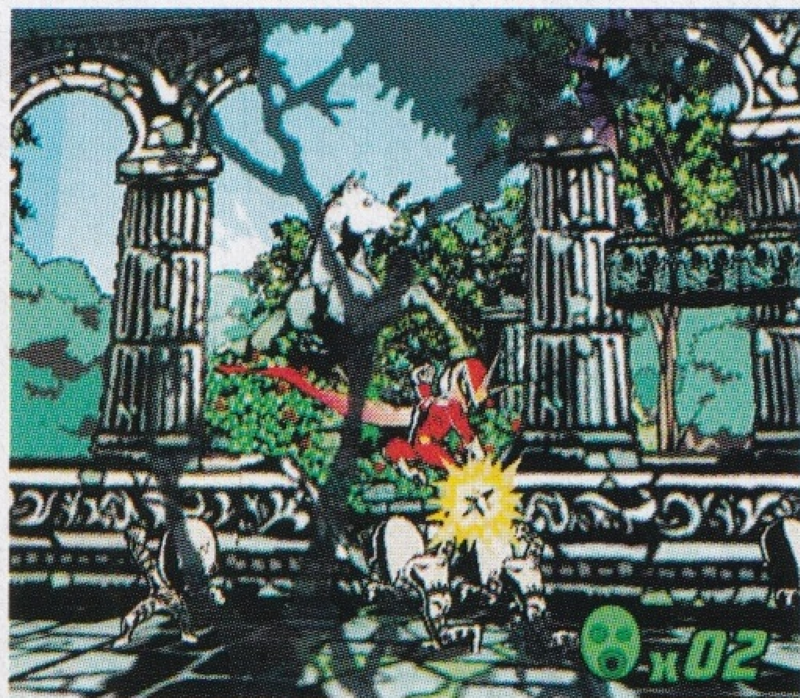
Ech, młodość, młodość. Dawno temu, kiedy człowiek był młody i niezbyt mądry, zamiast odkładać na dom i samochód, puszczał wszystkie oszczędności na automatach, grając w gierki typu *Moon Patrol*, *Green Beret* i dziesiątki kosmicznych strzelanek ze statkiem przesuwającym się w prawą stronę przy akompaniamencie strzałów z laserowych działek i eksplozji. Od tamtej pory wiele się zmieniło, ale te proste, oldschoolowe wciąż gierki wciąż mają urok – a *Gradius V* jest na to najlepszym przykładem.

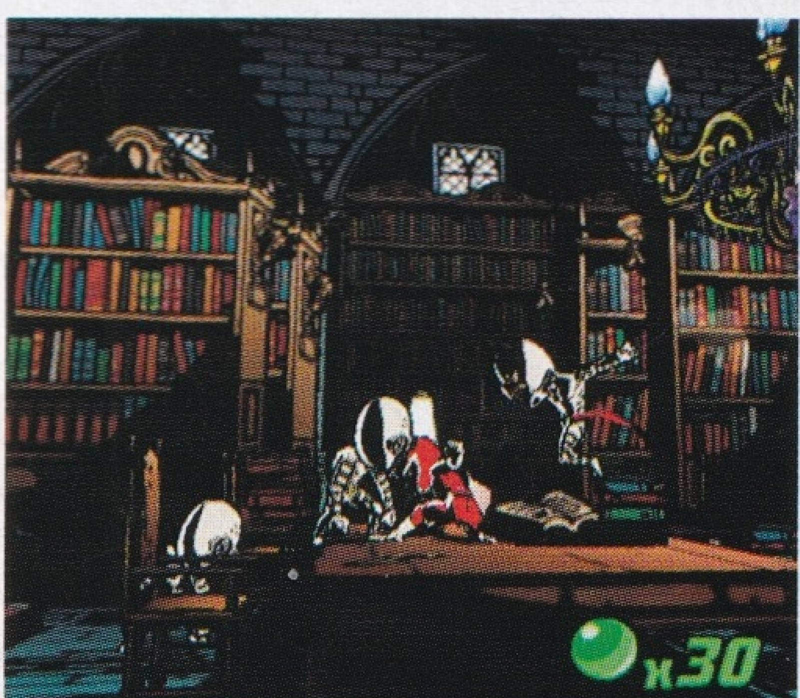
Podobnie do wydanej przed wakacjami gry *R-Type Final*, GRADIUS V TO KOSMICZNA STRZELANKA, KTÓRA ZAPOMNIANY JUŻ NIECO POMYSŁ NA ZABAWĘ UBIERA W SZATY NOWOCZESNEJ OPRAWY GRAFICZNEJ. W założeniach gra jest prosta jak budowa cepa – lecisz ciągle w jedną stronę i strzelasz do setek przeciwników – za to wygląda rewelacyjnie, błyska, eksploduje i miga w sposób, o jakim stare automatowe produkcje mogły tylko pomarzyć. Trochę pokombinować musisz, zbierając power-upy do broni, ale poza tym liczy się tylko refleks i szybki palec na spuście.

Proste zasady gry i wysoki poziom trudności. Nowoczesna oprawa i bardzo staroświecki pomysł na grę. *Gradius V* to produkcja bardzo dobra, ale pełna przeciwieństw – jest więc raczej pozycją dla koneserów.

Platformy: PS2
Dystrybutor: CD-Projekt

7+ Ocena





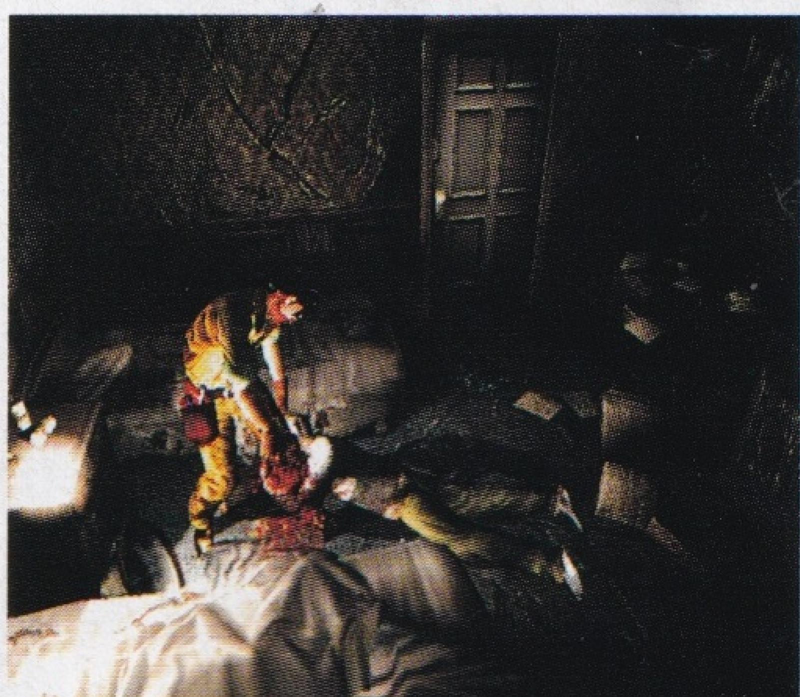
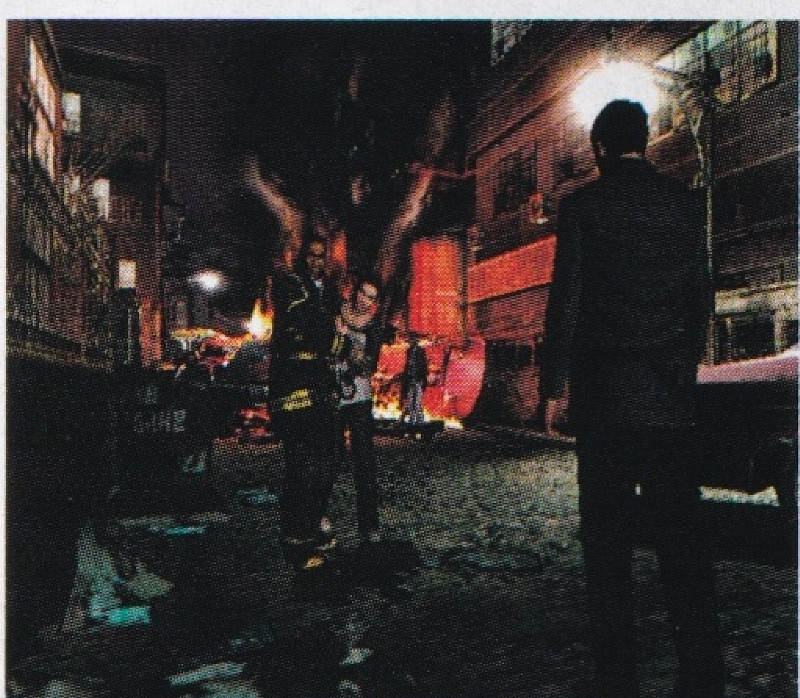
Viewtiful Joe

Z dużym opóźnieniem pojawiła się wreszcie przeznaczona na konsole PS2 wersja gry *Viewtiful Joe*, oryginalnej produkcji studia Capcom przeznaczona pierwotnie wyłącznie na konsolę Nintendo GameCube. Dzięki temu dużo szersze grono graczy będzie miało okazję zapoznać się z tym odjazdowym tytułem, który w pełni na takie zainteresowanie zasługuje.

Fabuła – chłopak siedzi z dziewczyną w kinie, źli bohaterowie filmu porywają mu narzeczoną, chłopak wskakuje w ekran i tam walczy o ukochaną. Rozgrywka – prosta platformówka z ekranem scrollowanym w jedną stronę i walką z przeciwnikami. Powód zachwytów... styl graficzny. Elementarny MECHANIZM ROZGRYWKI PROGRAMIŚCI Z CAPCOMU WTŁOCZYLI W NIESAMOWITĄ OPRAWĘ AUDIO-WIZUALNĄ WYKORZYSTUJĄCĄ TO, ŻE AKCJA GRY DZIEJE SIĘ NIEJAKO W FILMIE. Są więc zwolnienia i przyspieszenia akcji, niesamowite efekty wizualne (po części filmowe, po części komiksowe), wszystkiemu zaś towarzyszy odgłos kręcącej się filmowej rolki. Zmysły gracza są przez cały czas atakowane kształtami, barwami i odgłosami w stylu niespotykanym w żadnej innej produkcji. Podobnie jak opisywany obok Gradius V, Viewtiful Joe to gra, którą trzeba potrafić docenić. Jeśli jednak przypadnie ci do gustu, długo nie odejdziesz od monitora.

Platformy: PS2
Dystrybutor: EA Polska

8+ Ocena

Resident Evil: Outbreak

Z dużej chmury mały deszcz – to powiedzenie najlepiej charakteryzuje *RE: Outbreak*. Początkowo miała to być bardzo rozbudowana gra sieciowa dziejąca się w świecie *Resident Evila*, to, co dostaliśmy, to jednak projekt dużo mniej ambitny i niestety niezbyt dopracowany.

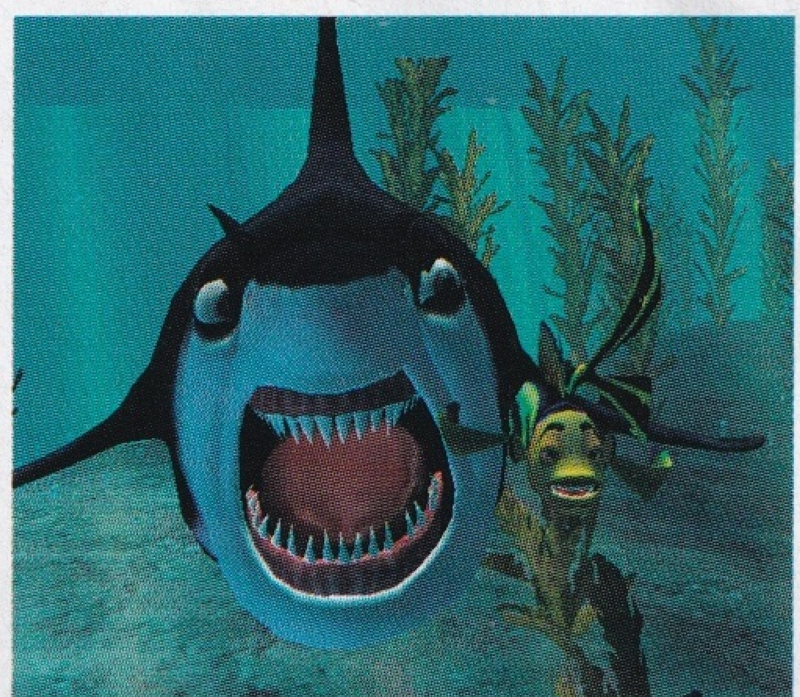
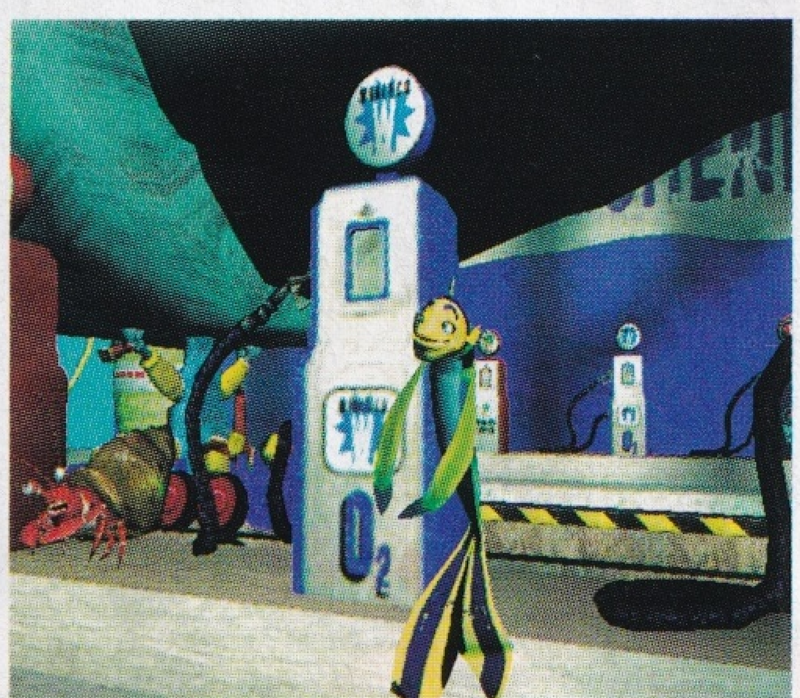
OUTBREAK TO WŁAŚCIWIE KOLEJNA ZWYKŁA CZĘŚĆ *RESIDENT EVILA*, RÓŻNIĄCA SIĘ POPRZEDNICZEK W KILKU TYLKO PUNKTACH. Przede wszystkim przed rozpoczęciem gry wybierasz jedną z ośmiu postaci, a w jej trakcie towarzyszy ci grupa trzech innych – albo sterowanych przez komputer, albo przez innych graczy.

Niestety algorytmy AI są co najwyżej zadowalające, a system komunikacji z innymi graczami zbyt ograniczony. Różnica kolejna to fabuła podzielona na pięć drobnych epizodów, niewiele wnoszących do mitologii budowanej w innych częściach serii. Dużo lepsza jest również grafika, bardzo efektowna i naprawdę przerażająca – to istotna zmiana w serii znanej raczej z brzydkiej oprawy wizualnej.

Tak czy owak *Outbreak* to produkcja tylko dla fanatyków serii. Za mało w niej „mięska", by zainteresować przypadkowych graczy, więc wyłącznie fani żywych trupów w każdej postaci zechcą wydać na grę oszczędności.

Platformy: PS2
Dystrybutor: EA Polska

7 Ocena

Shark Tale

Po świetnym *Shreku 2* firma Activision przygotowała kolejną udaną licencję komputerowego filmu animowanego. Tym razem padło na *Shark Tale*, film znany polskim widzom pod tytułem *Rybki z Ferajny*. Gra bazująca na jego fabule zaskakuje przede wszystkim zróżnicowaniem poziomów. Tak intergatunkowej produkcji nie mieliśmy już od dawna!

JAKIE RODZAJE ZABAWY OFERUJE *SHARK TALE*? KAŻDY ZNAJDZIE TU COŚ DLA SIEBIE. Są więc wyścigi ulicami podwodnego miasta. Są poziomy przeniesione żywcem z gry rytmicznej typu *Dance Dance Revolution*, przy których najlepiej sprawdza się mata do tańczenia. Jest boks, zrealizowany w konwencji klasycznej gry *Punch-Out*. Mamy skradankę, w której musisz wykorzystywać osłony terenowe, by uniknąć wzroku ryb-strażników. *Shark Tale* nie zawiedzie również fanów platformówek. Wszystko to wymieszane w jednym kotle mieszczącym łącznie 25 misji ściśle podążających za fabułą filmu.

Barwna, kolorowa grafika i dość niski poziom trudności sprawiają, że *SHARK TALE* JEST GRĄ PRZEZNACZONĄ PRZEDE WSZYSTKIM DLA NAJMŁODSZYCH GRACZY, jeśli więc skończyłeś już 12 lat poszukaj raczej innego tytułu do kolekcji. No, chyba że sam film totalnie cię zauroczył – w grze zajdziesz sporo fragmentów z *Shark Tale* i niemal wszystkie piosenki. To produkcja nie do odrzucenia...

Platformy: PS2, XBX, NGC
Dystrybutor: LEM

7+ Ocena

Pro Evolution Soccer 4

SMS: Mało zmian w stosunku do poprzedniej części, ale trudno poprawić coś, co jest bliskie ideałowi.

No to będzie bijatyka...

Kiwki są jeszcze lepsze niż w PES-ie 3.

Pro Evolution Soccer 4

Sędzia gwiżdże, chłopaki grają...

Testowano na... PS2...

METRYCZKA

Producent: Konami
Dystrybutor: CD-Projekt
Cena: 259,90 zł
Platforma: PS2, PC
Gatunek: sportowa
Multiplayer: tak

GRAFA_16/20
BEZ ROZMACHU I FEERII barw znanej z serii FIFA. Nieźle, ale gorzej niż u konkurentów.

MUZA_5/10
BARDZO SŁABIUTKI KOMENTARZ i nieciekawa muzyka. Najsłabszy od lat punkt serii.

MIÓD_48/50
PRAWIE IDEAŁ, ALE JEDNAK... PES 4 udoskonala dobre patenty z PES-a 3, niestety nie robi nic by naprawić stare błędy.

DŁUGOŚĆ_20/20
WIADOMO – jak już siądziesz przy konsoli, nie wstaniesz. Tryb Master League to zabójca czasu, niestety nie tylko wolnego.

16+5+48+20=......

SPRAWDŹ TO!

PREMIERA recenzowanej w zeszłym numerze gry *FIFA 2005* dość nieoczekiwanie zachwiała ustaloną już - jak przynajmniej mogło się wydawać – sytuację w działce gier piłkarskich. W poprzednich latach wcześniejsze odsłony *FIFA* przegrywały z serią *Pro Evolution Soccer* pod względem grywalności, wrażeń płynących z zabawy, a popularność zawdzięczały głównie lepszej oprawie audio-wizualnej, licencjonowanym składom i bardziej agresywnej reklamie. Mało kto spodziewał się, że *FIFA 2005* zaoferuje tak dynamiczny, realistyczny, a jednocześnie grywalny model rozgrywki. To stawia *PES-a 4* w trudnej sytuacji, bowiem w stosunku do poprzedniej części gry liczba zmian jest wyjątkowo skromna, a konkurencja wyjątkowo w tym roku silna.

_23 pary nóg

Co nowego proponuje nam *PES 4*? ZMIANA NA PEWNO NAJBARDZIEJ WIDOCZNA I NAJPRAWDOPODOBNIEJ NAJWAŻNIEJSZA TO WPROWADZENIE DO GRY SĘDZIEGO. Po raz pierwszy w całej serii Winning Eleven (to azjatycka nazwa *Pro Evolution Soccera*) sędzia biega po boisku razem z piłkarzami i widać go na ekranie, jak śledzi zagrania i akcje. Wyraźnie poprawiono również system wydawania decyzji przez arbitrów - są one bardziej wyważone i dużo rzadziej niż w poprzednich częściach gry krzywdzące. KAŻDY SĘDZIA OPISANY JEST UKRYTYMI, NIEDOSTĘPNYMI DLA GRACZY STATYSTYKAMI, KTÓRE OKREŚLAJĄ STYL JEGO SĘDZIOWANIA. Na to trzeba uważać, bo są w grze także tacy arbitrzy, którzy mają np. tendencję do wydawania błędnych decyzji lub skłonność do wręczania czerwonych kartek. Sędziowanie zawsze było jedną ze słabszych części składowych gier z serii *PES*, więc te poprawki wyraźnie wpływają na jakość zabawy. Nie przez przypadek na okładce gry widnieje podobizna sędziego Colina...

_Dopracować ideał...

Problem z *PES-em 4* polega na tym, że poza widocznymi i mądrzejszymi arbitrami, niewiele w grze świeżyzny. To oczywiście efekt tego, że już *PES 3* uznawany był przez wielu graczy za idealną symulację piłki nożnej, trudno było więc wprowadzić fundamentalne zmiany, które zmieniłyby oblicze rozgrywki. Zmiany są więc raczej wyczuwalne niż zauważalne i to tak tylko wtedy, kiedy przesiądziesz się na *PES-a 4* bezpośrednio po rocznym giercowaniu w *PES-a 3*. POPRAWIONO SYSTEM PODAŃ, TERAZ BARDZIEJ JESZCZE INTUICYJNY I NATURALNY, SZCZEGÓLNIE JEŚLI CHODZI O SIŁĘ PODAŃ. ZMIENIONO SYSTEM DRYBLOWANIA, MOCNIEJ ZWIĄZANY Z NAJDROBNIEJSZYMI NAWET WAHANIAMI LEWEJ GAŁKI – dzięki temu np. nauczysz się kiwać obrońców przeciwnika, zmieniając tempo, z jakim porusza się twój zawodnik. Dużo lepiej wygląda teraz główkowanie, jest mniej przypadkowe i chaotyczne. Inne nowinki to już naprawdę detale – chwilowo kontuzjowani zawodnicy schodzą z boiska, na ekranie pojawia się długość doliczonego czasu gry itd., itp. Drobne zmiany pojawiły się również w trybie treningu-samouczka, trybach Master League i różnych trybach rozgrywania spotkań. Cała reszta to praktycznie *PES 3*...

_Nikt nie jest idealny...

Niestety porywający model gry z *PES-a 3* został przeniesiony do nowej gry również z jej słabościami. Muzyka denerwuje. Komentarza Petera Brackley i Trevora Brookinga wciąż doprowadza do szewskiej pasji i nie ma wiele wspólnego z tym, co dzieje się na boisku. SKŁADY I NAZWY ZESPOŁÓW LIGOWYCH SĄ WCIĄŻ WYSSANE Z PALCA – Z WYJĄTKIEM LIG HOLENDERSKIEJ, HISZPAŃSKIEJ I WŁOSKIEJ. Pojawił się również nowy problem, delikatne zwolnienie podczas niektórych stałych fragmentów gry wyczuwalne szczególnie wtedy, kiedy grasz w trybie 60 Hz. Nie są to poważne braki, nie wpływają bardzo na grywalność, ale biorąc pod uwagę niewielką liczbę innych zmian wprowadzonych w grze, chciałoby się, by *PES 4* pozbawiony był tych kilku starych i nowych błędów.

_I nie zmienia się nic?

Wyjątkowo trudno odpowiedzieć na pytanie, czy zagrać w *FIFA 2005*, czy *PES-a 4*. Zapewne tak jak co roku bardziej „niedzielni" właściciele PS2 kupią FIFA, a hardkorowcy zainwestują w *PES-a 4* z przekonaniem, że to najlepsza piłkarska gra. Nigdy jednak dystans między produkcjami EA i Konami nie był tak mały i teraz to ta druga firma będzie musiała włożyć dużo pracy, by za rok nie przegrać konkurencji.

_Borówa

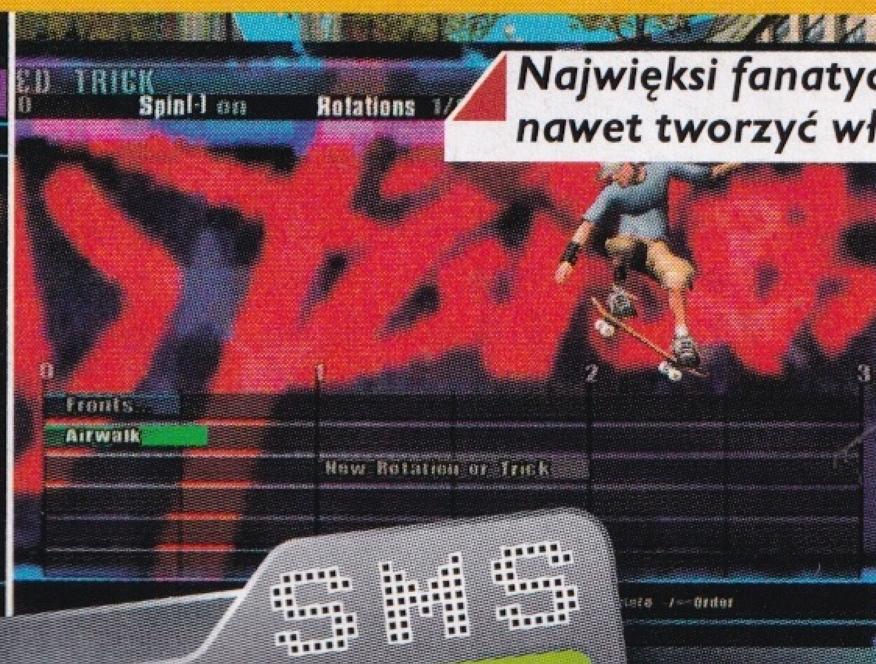
ALTERNATYWY



FIFA 2005
Piłkarska gra EA Sports po raz pierwszy tak bardzo zbliżyła się do serii *PES*. Aż miło pomyśleć, co będzie się działo za rok..



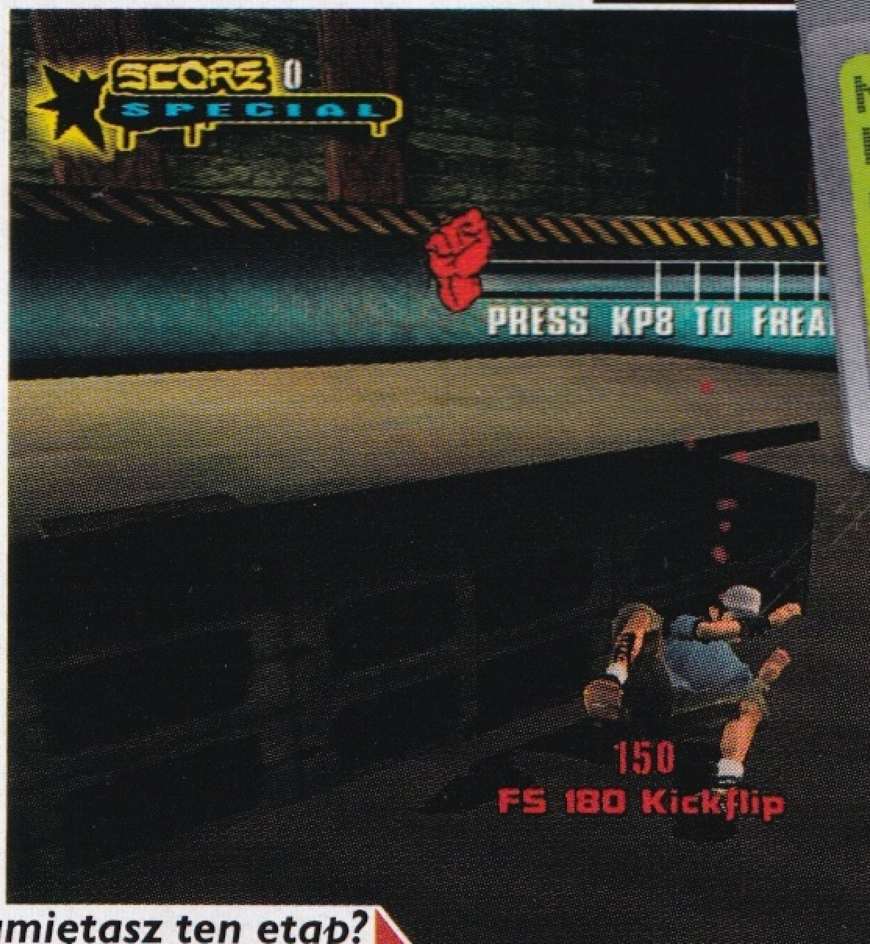
Tak projektuje się własne wlepki.


Najwięksi fanatycy mogą nawet tworzyć własne triki.

Człowiek z liściem na głowie?

Uliczkę znam w Barcelonie...

SMS: Najbardziej kompletna gra deskorolkowa na PC i konsolach. Jeśli lubisz jeździć na wirtualnej desce, musisz ją mieć.



Pamiętasz ten etap?



Tony Hawk's Underground 2

Tony Hawk's Underground 2

Testowano na... PS2...

Skejtuj i niszcz – oto twoje motto

STOSUNKOWO szybko, bo równo rok po premierze *Tony Hawk's Underground*, ostatniej z serii gier skejtowych wykorzystujących w tytule nazwisko Tony'ego Hawka, otrzymujemy jej kontynuację, wydaną równocześnie na wszystkie liczące się obecnie platformy sprzętowe. To najbardziej kompletna część serii, zawierająca wszystkie sprawdzone i docenione przez graczy pomysły zarówno z czterech gier *Tony Hawk's Pro Skater*, jak i pierwszej *Underground*. Mówiąc krótko – miłośników deskorolki czeka nie lada gratka.

_Bam kontra Tony

Najsłabszym elementem gry jest jej fabuła, za bardzo „fajowa" i zbytnio 'cool'. *THUG 2* rozpoczyna animowana scenka, w której stateczny profesjonalista Tony Hawk i odjechany świr z programu Jackass – czyli Bam Margera – zapraszają (a raczej porywają) kilku deskorolkowców na wycieczkę dookoła świata. Cel wyprawy? Dokonać jak największych zniszczeń w każdej z odwiedzonych miejscówek, m.in. miastach takich jak Barcelona czy Berlin. W każdym z tych miejsc otrzymujesz listę zadań, jaką musisz wykonać głównym bohaterem gry. ZADANIA TE SĄ CAŁY CZAS AKTYWNE, NIE MUSISZ ROBIĆ NIC SPECJALNEGO, BY ROZPOCZĄĆ ICH WYKONYWANIE - WYSTARCZY TYLKO, ŻE PODJEDZIESZ W ODPOWIEDNIE MIEJSCE I ZACZNIESZ CZESAĆ WSKAZANE TRIKI. Lista zadań jest cały czas dostępna w menu pauzy, wraz z nią znajdziesz tam dość dokładne wskazówki dotyczące ich wykonywania, nie jest to jednak rozwiązanie najlepsze, bowiem częste pauzowanie i poszukiwanie informacji odnośnie tego, co masz wykonać, psuje dynamikę gry. PODOBNĄ LISTĘ ZADAŃ DO TWOJEJ MAJĄ TEŻ NA KAŻDYM Z POZIOMÓW TRZEJ INNY DESKOROLKOWCY – pro-skater, postać ukryta (w pierwszym etapie jest to np. Beniamin Franklin) i gość. By móc zmierzyć się z ich wyzwaniami, musisz znaleźć daną postać (w przypadku tych „ukrytych" i „gości" nie zawsze jest to proste) i porozmawiać z nią. Kiedy wykonasz odpowiednią liczbę zadań, przechodzisz do kolejnego etapu. Zanim się to jednak wydarzy, musisz obejrzeć animowany przerywnik z Margerą i Hawkiem, niestety tylko w zamierzeniach śmieszny.

_Świeżyzna? Jest świeżyzna?

Na szczęście poza trybem fabularnym *THUG 2* oferuje również classic mode, czyli tryb nawiązujący do pierwszych trzech części gry. W trybie tym dostajesz dwie minuty czasu i kilka zadań do wykonania (zebranie literek tworzących słowo S-K-A-T-E, zdobycie określonej liczby punktów itd.). Tryb ten docenią wszyscy ci, którym zmiany wprowadzone w *THPS4* (zniesienie limitu czasowego) i *THUG*-u (tylko tryb fabularny) nie przypadły do gustu. Plansze, na których rozgrywany jest tryb classic mode, to w przeważającej części te same miejscówki, na których jeździsz w trybie Story, w części te same lokacje, ale nieco inaczej skonfigurowane lub też plansze zupełnie inne, np. inspirowane poziomami z *THPS* (!!!). Poza tym nowym-starym dodatkiem dostajemy jeszcze trochę innej świeżyzny. PRZEDE WSZYSTKIM KILKA NOWYCH TRIKÓW - STICKERS LAP (ODBIJASZ SIĘ OD ŚCIANY, ZOSTAWIAJĄC NA NIEJ NAKLEJKĘ), FREAK OUT - KIEDY SIĘ WYWRÓCISZ, SZYBKO WCISKAJĄC KLAWISZ GRINDU DOPROWADZASZ SKATERA DO ATAKU SZAŁU, POZWALA KONTYNUOWAĆ PRZERWANEGO COMBOSA), ORAZ FOCUS, CZYLI BULLET-TIME, który można aktytować, kiedy wskaźnik special jest pełny. Schodząc z deski możesz także pokrywać ściany graffiti, to jednak „sztuczka", która przydaje się wyłącznie w trybie fabularnym.

_Skate or die

Podobnie jak jedynka *THUG 2* ma też sporo ciekawych opcji niezwiązanych bezpośrednio z rozgrywką. Znów mamy możliwość zaprojektowania własnych trików, użycia własnej twarzy w modelu skatera, pojawiła się możliwość stworzenia osobistych naklejek i wrzutów graffiti. Oczywiście poprawiono grafikę, która teraz nabrała lekko komiksowego, karykaturalnego stylu pasującego do atmosfery gry. Nie pozostaje mi nic innego, jak tylko zachęcić was do wskoczenia na deskę – niestety w wersji PC koniecznie z joypadem!

_Borówa

METRYCZKA

Producent: Nervesoft
Dystrybutor: LEM
Cena: 169 zł
Platforma: PC, PS2, XBX, NGC
Gatunek: sportowa
Multiplayer: tak

GRAFA_14/20
GRY Z SERII TONY HAWK nigdy nie były szczególnie ładne i teraz też nie zachwycają technologią.

MUZA_10/10
JAK ZWYKLE BOMBA. Tym razem na ścieżce dźwiękowej m.in. Frank Sinatra, Violent Femmes, Audio Two.

MIÓD_16/50
GRA SIĘ JAK ZWYKLE ZNAKOMICIE, a dwa tryby gry powodują, że zarówno fani serii THPS, jak i THUG będą zachwyceni.

DŁUGOŚĆ_20/20
O, STUDNIA BEZ DNA - mnóstwo bonusów, sekretów, tworzenie własnych skatêrów i trików, dwa tryby gry...

14+10+16+20= ......

SPRAWDŹ TO!

ALTERNATYWY

Tony Hawk's Pro Skater 4
Seria *Tony Hawk* nie ma tak naprawdę żadnej konkurencji. Jeśli nie chcecie grać w *THUG-a 2*, sprawdźcie *THPS4* wydane niedawno w atrakcyjnej cenie.



Statystyki
młodej cziki

PC	100%
NGC	0%
PS2	0%
XBX	0%
GBA	0%

PC 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

W katalogu Moje dokumenty znajdziesz podkatalog *18 WoS Pedal to the Metal*, a w nim plik **config.cfg**. Zrób jego kopię zapasową, po czym edytuj go za pomocą dowolnego edytora tekstów, np. Notatnika. Znajdź linię:

uset g_console „0"

I zamiast "0" wpisz "1". Zapisz plik, uruchom grę, a następnie wczytaj save albo zacznij nową grę. Naciśnij [~], by wejść do konsoli, wpisz tips, naciśnij ponownie [~].

cheat stars - prestiż na maksa
cheat money - 100 000 $
cheat drivers - dostęp do wszystkich wolnych kierowców
cheat dealers - dostęp do wszystkich dealerów ciężarówek G
cheat all – wszystko, co wyżej + 600 000 $
cheat star - prestiż zwiększony o 10

UWAGA!
Część cheatów działa dopiero po zainstalowaniu patcha 1.03.



PC Shadow Ops: Red Mercury

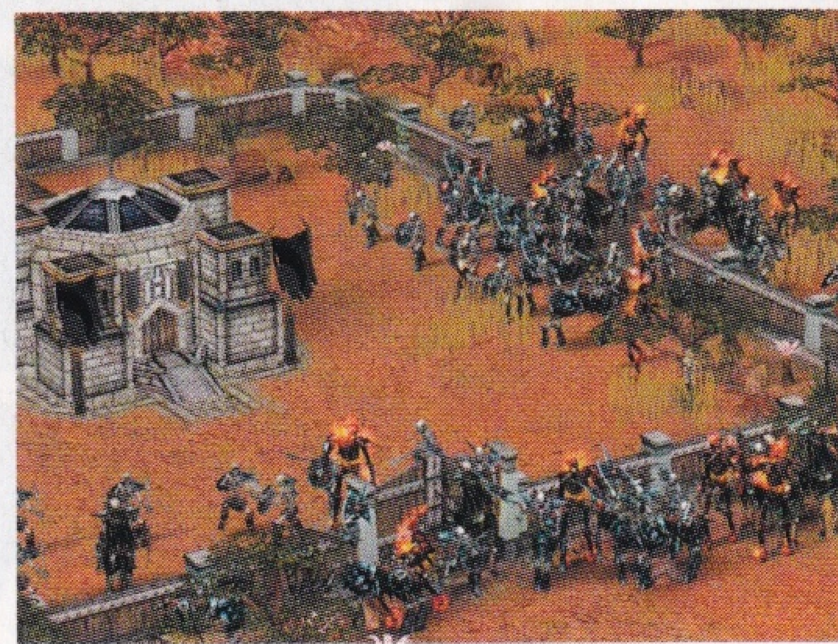
Wpisz to w menu **Options/Cheats menu**:

peterpan - latamy
madminute - nieskończona amunicja
firstlaw - god mode
intelsitrep - wszystkie cut-scenki
greenlight - dostęp do wszystkich misji

PC Kohan 2: Kings Of War

W czasie gry naciśnij **[Enter]** i wpisz dowolny z poniższy kodów:

victoryismine - wygrywasz misję
wasted - przegrywasz misję
gimme - 100 sztuk złota
knowitall - ???

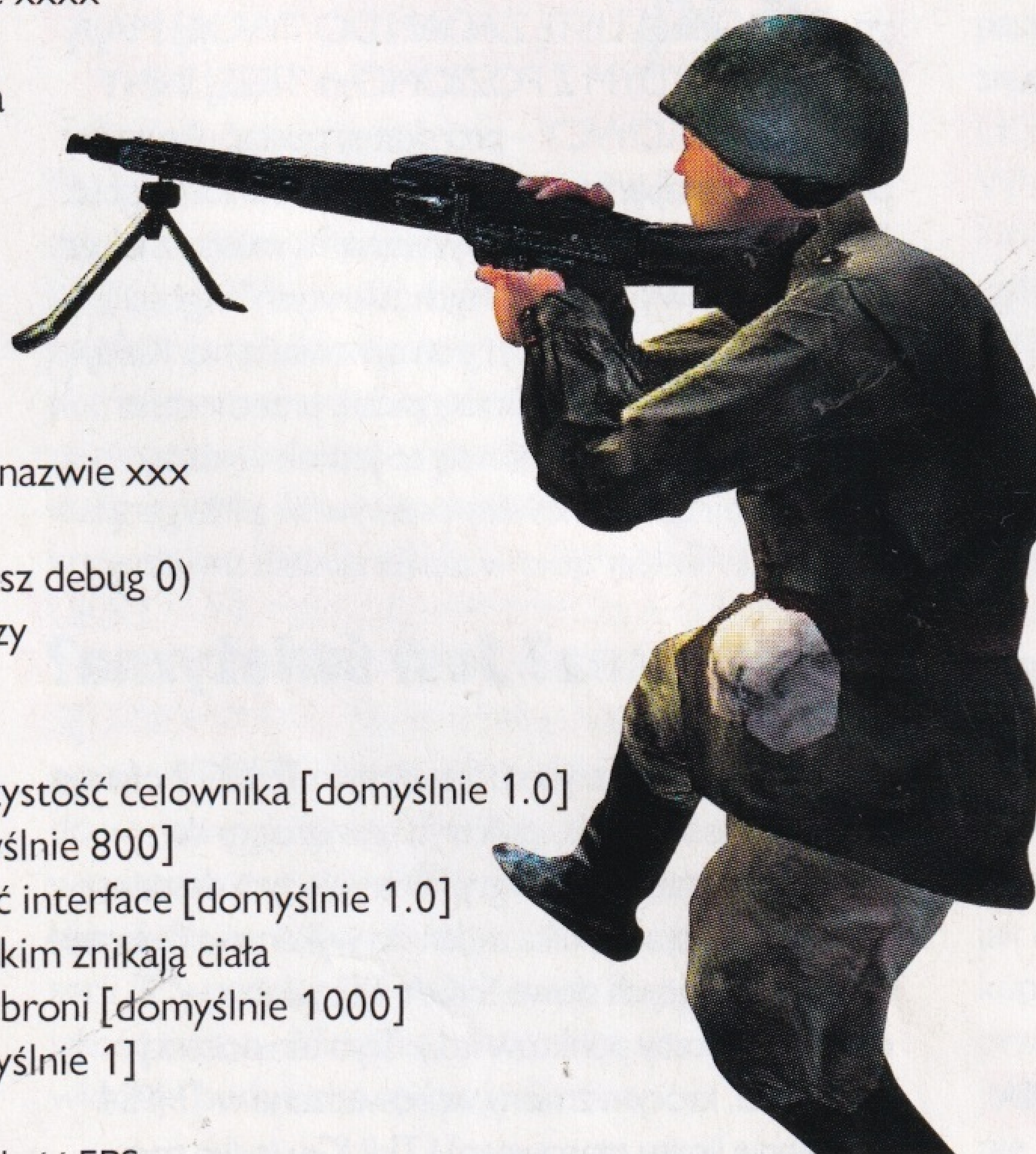


PC Call Of Duty: United Offensive

Dodaj do linii komend: **+set developer 1 +set sv_cheats 1** (*). Podczas gry naciśnij [~], by wejść w konsolę i wpisz dowolny z poniższych kodów:

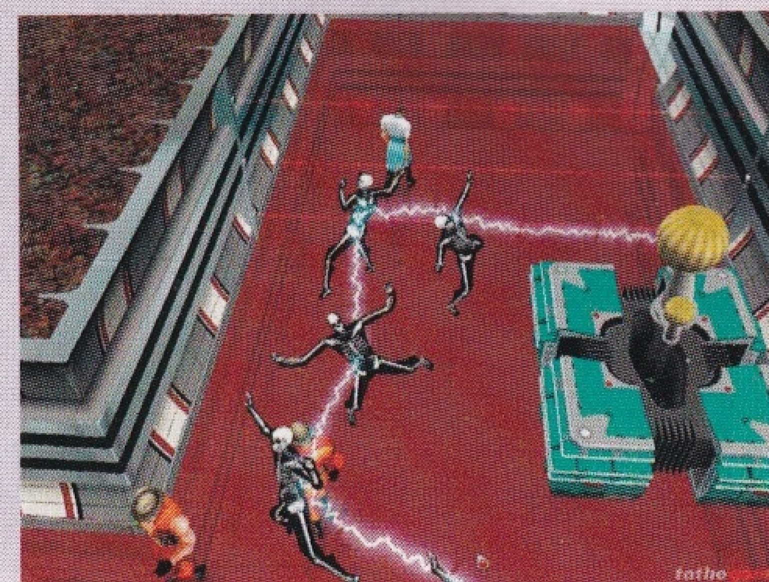
give (xxxx) - daje przedmiot o nazwie xxxx
give health - odnawia energię
give all - dostajesz wszystko, co można
give ammo - uzupełnia amunicję
god - god mode
notarget - wrogowie cię nie widzą
noclip - przenikanie przez ściany
ufo - latamy!
jumptonode - wpisz i się ciesz :)
map (xxxx) - przenosi cię na mapę o nazwie xxx
kill - pa, pa...
debug 1 - debug mode (aby wyjść, wpisz debug 0)
bindlist - lista „zabindowanych" klawiszy
gfxinfo - informacje dot. grafiki
cinematic - odtwarza cut scenki
cg_crosshairAlpha [xxx] - przezroczystość celownika [domyślnie 1.0]
g_gravity [xxx] - siła grawitacji [domyślnie 800]
cg_hudAlpha [xxx] - przezroczystość interface [domyślnie 1.0]
ai_corpsecount [xxx] – czas, po jakim znikają ciała
g_knockback [xxx] - siła odrzutu broni [domyślnie 1000]
timescale [xxx] - tempo gry [domyślnie 1]
g_ai [0 lub 1] - włącza/wyłącza AI
cg_drawFPS [0 lub 1] - pokazuje ilość FPS

(*) jeśli cheaty nie chcą działać, spróbuj zmienić tę komendę na: **+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0**



PC Evil Genius





W czasie gry wpisz „HUMANZEE", by aktywować cheaty, dzięki czemu będą działały następujące klawisze:

[Ctrl] + [S] – eksplozja/nalot
[Ctrl] + [C] - dostajesz $100 000
[Ctrl] + [A] – Armia Ciemności, czyli po jednej sztuce z każdego rodzaju każdego henchmena i miniona
[Ctrl] + [O] – dostajesz wszystkie przedmioty
[Ctrl] + [M] lub **[N]** – włącza/wyłącza Global Chaos
[Ctrl] + [T] - gives all traps

Cheaty do dema

Naciśnij równocześnie **[Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [D]**, by wejść w Dev Mode. Następnie za pomocą **[~]** otwórz konsolę (jeśli nie zadziała - naciśnij **[~]** TRZYMAJĄC ową kombinację klawiszy), a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

Money [xxx] - dostajesz kasę
RemoveMoney [xxx] - usuwa kasę [jeśli nie wpiszesz wartości - usunie 100 000!]
GiveAll - dostajesz wszystko, co możliwe
CutScenes_Enable - dostęp do wszystkich cut-scenek
DF_BuildInstantObjects - szybkie budowanie
DF_FullyTrainedHenchmen - twoi podwładni są maksymalnie wytrenowani
HELP - lista komend konsoli

W Dev Mode działa także parę skrótów klawiszowych (bez włączania konsoli):

[Ctrl] + [E] - eksplozja
[Ctrl] + [M] - dostajesz miniona
[Ctrl] + [A] – przywołuje agenta
[Ctrl] + [B] – przywołuje cacuszko
[Ctrl] + [G] - God mode
[Ctrl] + [T] – szkoli henchmena (mysz musi go wskazywać)
[N] – zmienia porę dnia na przeciwną (dzień / noc)
[R] – włącza/wyłącza deszcz

TIPS NUMERU



TIPS MIESIĄCA

W czasie gry naciśnij jednocześnie [Ctrl]-[Shift]-[C]. Teraz wpisz cheaty, pamiętając o małych i dużych literach (ważne!).

Sims 2

PC

Kaching – dostajesz $1000
Motherlode – dostajesz $50 000
Moveobjects on (lub **off**) – umożliwia przesuwanie dowolnych przedmiotów i stawianie ich w dowolnych miejscach
Aging on (lub **off**) – Simy nie będą się starzały, gdy dasz off
StretchSkeleton (X) – zmienia wysokość Sima o współczynnik X (standardowo 1.0)
Autopatch on (lub **off**) – włącza powiadomienia o nowych patchach
Vsync on (lub off) – włącza Vsync
Help – pokazuje listę (ale nie wszystkich) cheatów
Exit – zamyka okienko do wpisywania cheatów
Expand – zwiększa rozmiar okienka do wpisywania cheatów
faceBlendLimits on (lub **off**) – gdy dasz off, wyłączysz wewnętrzne wygładzenia włączające się przy określaniu twarzy dziecka dwojga bardzo różnych rodziców
deleteAllCharacters – usuwa wszystkich Simów z sąsiedztwa
TerrainType desert (lub **temperate**) – zmienia wygląd otoczenia na pustynny (lub normalny)

Łączenie bonusów
Bonusy, jakie otrzymują Simy od przedmiotów, sumują się ze sobą, więc jeśli twój bohater będzie nosił Thinking Cap, a dodatkowo dawał Smart Milk swojemu dziecku, będzie ono uczyło się umiejętności cztery razy szybciej niż normalnie.

PC Psychotoxic

Podczas gry naciśnij [~] i wpisz dowolny z poniższych kodów (zwróć uwagę, by wstawiać duże litery tam, gdzie występują w cheatach):

lua levelend() - następny level
lua allammo() - amunicja
lua medave() - broń
lua god() - god mode
lua ungod() - anuluje god mode
lua PlayerInvisible() - niewidzialność
lua PlayerVisible() - anuluje poprzedni cheat
lua speed(#) - szybkość gry (zamiast # wpisz odpowiednią wartość)
lua PTFly (On/Off) - włącza/wyłącza latanie
lua PTLowGoreVersion() - wyłącza nadmierną „krwistość" gry
lua ResetWeaponSlots() - dodatkowe sloty na broń

A tu otrzymacie odpowiednią broń:

lua summon(PickupKnife)
lua summon(PickupColt)
lua summon(PickupSocom)
lua summon(PickupMac10)
lua summon(PickupPumpGun)
lua summon(PickupM16)
lua summon(PickupSniper)
lua summon(PickupGatlingGun)
lua summon(PickupFlamer)
lua summon(PickupJackhammer)
lua summon(PickupUdderGun)
lua summon(PickupA_Gun)
lua summon(PickupIonRifle)
lua summon(PickupPitBull)
lua summon(PickupSpectreEyes)

PC Colin McRae Rally 2005

Aby uruchomić cheaty bez ich wpisywania, musisz otworzyć za pomocą dowolnego edytora heksów plik **options** (najpierw zrób jego kopię bezpieczeństwa!) znajdujący się w katalogu ze stanami gry (standardowo **C:\Program Files\Codemasters\ Colin McRae Rally 2005 \SG**). Przejdź do pozycji **0Ch** i zamień znajdujące się tam wartości na **FF**, następnie do pozycji **10h** i ponownie **FF**. Będziesz miał wszystkie samochody i trasy. Jeśli chcesz dodatkowo mieć uruchomiony także mirror mode, zamiast **FF** wpisz **FF FF**, a jeśli chcesz uruchomić tryb z malutkimi, sterowanymi radiowo samochodzikami - **FF FF FF**.

PC Conflict: Vietnam

Cheat Menu
Aby mieć dostęp do dodatkowego Cheat Menu w opcjach, przytrzymaj lewy **[Shift]** i wpisz **AGENTORANGE**.





PC Full Spectrum Warrior

Kody będą działały tylko w nowo stworzonym profilu (wpisuje się je w menu cheat code):

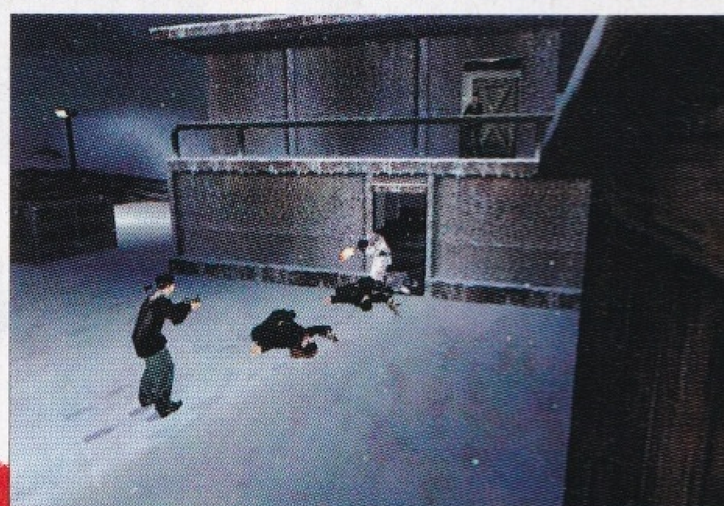
NICKWEST – wielkie głowy
MERCENARIES – niekończąca się amunicja
HA2P1PY9TUR5TLE – wersja wojskowa
SWEDISHARMY – realistyczne obrażenia

PC Rogue Spear - Black Thorn

Naciśnij **[Enter]** podczas gry i wpisz:

teamshadow - god mode dla oddziału
theshadowknows - god mode dla wskazanego
silentbutdeadly - hmmm... „pierdzimodek"?
monocle - monokl mode [hm?]
turnpunchkick - i mamy 2D:)
1-900 - głośne oddechy
clodhopper - a sprawdź sam :)
meganoggin - olbrzymie łby
bignoggin - duże łby
5fingerdiscount - uzupełnia wyposażenie
explore - wygrywamy misję
nobrainer - AI won (stąd)!
stumpy - kolejny dziwny tryb...
teamgod - inny god mode dla oddziału
wounddeath - rana = śmierć





PC Warhammer 40.000: Dawn of War

W czasie gry naciśnij klawisze **[Shift]** + **[Enter]**, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

Whosyourdaddy – God Mode dla wszystkich twoich jednostek
Greedisgood – dostajesz 10 000 Power i Requisition
AlbertEinstein – wszystkie upgrade'y dla jednostek, maszyn i pojazdów
Allyourbasebelongstous – wygrywasz misję



PC Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Sekrety na sprzedaż
Koło **Swingles Van** znajdują się wielkie złote drzwi, przez które przejdziesz na **Nice Street**. Idź maksymalnie w prawo, a zobaczysz faceta z zielonym mohawkiem. Pogadaj z nim, a zaoferuje ci parę bonusów:

Bonus Art 2 - dodatkowe ekrany ładowania i takie tam
Loading Screen 2 – mniej grzeczne wersje ekranów ładowania dla Zana Luba i Harriet
Naughty 1 - Switch Ione, Analisa i Elle May będą nosiły bikini zamiast swego normalnego ubioru

Na golasa
Najpierw musisz ukończyć grę, a następnie kupić sekret **Everybody Naked!** od gościa w barze za 269 Secret Tokenów. Tryb Nude będzie można włączyć w części Extras w menu z bonusami.

Zwiększ swą pewność
W pokoju Larry'ego pograj w **Penis Ponga** – za każdym razem, gdy wygrasz, dostaniesz 20 punktów Confidence.

Prostsze gry
Gdy będziesz non stop przegrywał, pojawi się pytanie **Should we make it easier on you?** – jeśli wybierzesz odpowiedź **Yes**.

Superzoom w aparacie
Pobaw się światłem znajdującym się po lewej stronie sceny przygotowanej do **Swingles**. Kiedy się przewróci i zbije, podnieś ikonę obiektywu aparatu. Dzięki temu maksymalne zbliżenie twojego sprzętu wzrośnie z 5x do 10x, co daje zupełnie nowe możliwości!

Łatwa kasa
Udaj się do **Greek Quad** i stań obok chłopca, który kupuje obrazki. Obróć się do niego tyłem, wyciągnij aparat i zacznij robić zdjęcia trenującym cheerleaderkom. Gdy zrobisz wszystkie zdjęcia, obróć się i sprzedaj je chłopcu – za każde dostaniesz 4$. Co ważne, cały trik można powtarzać dowolną ilość razy bez najmniejszych konsekwencji.

UWAGA!
Jeśli będziesz stał zbyt blisko cheerleaderek, lampa błyskowa będzie je rozpraszała, przez co dostaniesz za zrobione przez siebie zdjęcia mniej kasy.

GADŻET

BENQ DC S30
Aparat z wodotryskiem?



OT, ciekawostka – BENQ DC S30 to na pierwszy rzut oka zwykły cyfrowy aparat fotograficzny, który sądząc po stylistyce i wykończeniu - należy raczej do grupy tych tańszych, automatycznych urządzeń zwanych potocznie „małpką". I tak też jest w istocie, tyle tylko, że DC S30 POZA ROBIENIEM ZDJĘĆ PEŁNI RÓWNIEŻ FUNKCJĘ... CYFROWEGO RADIA I ODTWARZACZA MUZYKI ZAPISANEJ W PLIKACH MP3. To nietypowe połączenie trzech różnych urządzeń nabiera logicznego sensu, kiedy wyobrazimy sobie fotoamatora łażącego godzinami po górach w poszukiwaniu widoków do sfotografowania – niestety, żadnej z tych funkcji DC S30 nie pełni na tyle dobrze, by spełniać oczekiwania użytkowników.

DC S30 trudno traktować jako równoprawny miks trzech różnych urządzeń – choćby ze względu na wygląd sprzęt ten traktować należy przede wszystkim jako aparat fotograficzny. W tej roli BENQ DC S30 sprawdza się zadowalająco, ale tylko wtedy, kiedy oczekujesz naprawdę podstawowej funkcjonalności i jakości zdjęć. Problem leży najprawdopodobniej w słabym czujniku CCD o wartości 3,34 megapiksela, co powoduje, że zdjęcia „z ręki" są często rozmyte i nieostre. Zastrzeżenia można mieć również do ergonomii urządzenia, która przede wszystkim ze względu na zastosowanie niewielkich przycisków sterujących na tylnej ściance obudowy nie jest wysoka. Ergonomię ratują gumowe wypustki z przodu aparatu, dzięki którym pewnie i wygodniej się go trzyma, ale w ocenie tego parametru ważniejsza jest jednak wygoda sterowania niż pewność uchwytu.

Radio i odtwarzacz mp3 to w DC S30 zabawny dodatek, ale raczej w teorii niż praktyce. Antena radiowa wbudowana jest w kabel słuchawek i być może z tego powodu jest bardzo podatna na ruchy użytkownika. Spacerując z aparatem w dłoni ODBIÓR STACJI RADIOWEJ PRZYPOMINA PUENTĘ KAWAŁU Z MURZYNEM NA PASACH, KTÓRY NUCIŁ SŁOWA PIOSENKI „POJAWIAM SIĘ I ZNIKAM...". Niestety dalsza część to „i znikam, i znikam" - i tak też jest w przypadku opisywanego sprzętu. Mniej obiekcji budzi odtwarzacz mp3, ale biorąc pod uwagę, że jest on zaopatrzony jedynie w 14 MB stałej pamięci, łatwo policzyć, że mieści się w nim zaledwie kilka utworów. Oczywiście utwory można zapisywać też na karcie pamięci wykorzystywanej do przechowywania zdjęć, ale wtedy zmniejsza to liczbę fotek, jakie można pstryknąć podczas wyprawy.

Podsumowując – ciekawy pomysł, słabe wykonanie. Połączenie tych akurat urządzeń (aparat, radio, odtwarzacz mp3) ma jednak sens, miejmy więc nadzieję, że kolejny aparat tego typu pokaże w pełni potencjał takiego miksu.

dystrybutor: **INTONEO**
cena: **999 zł**



KOMIKS

The Pro

PRZEZABAWNY album dla ironizujących cyników, jedna z lepszych parodii wyśmiewających konwencje komiksów o superbohaterach. W wyniku ekscentrycznego kaprysu niezwykłego kosmity w poczet superbohaterów broniących Ziemi przed siłami zła zostaje włączona kobieta lekkich obyczajów. Prostytutka. W skrócie – „Pro". TAKI POCZĄTEK WRÓŻY SERIĘ GAGÓW BAZUJĄCYCH NA MOCNYM JĘZYKU I EROTYCZNYCH SKOJARZENIACH, a jeśli jest ktoś w amerykańskim komiksie, kto z takim scenariuszem poradziłby sobie ze smakiem, idąc jednocześnie „na całość", to właśnie Garth Ennis, znany w Polsce przede wszystkim z *Kaznodziei* i *Transmetropolitan*. *The Pro* zaskakuje co chwilę, miażdżąc i przeżuwając wszelkie komiksowe konwencje.



Aby nie psuć czytelnikom zabawy, nie mogę nic więcej napisać. Jedno jest pewne – takiego komiksu jeszcze nie było!

scenariusz: **Garth Ennis**
rysunki: **Conner/Palmiotti**
cena: **17,90 zł**



Człowiek w próbówce

KOLEJNA po bardzo udanym *Wrześniu* wydana przez Egmont antologia polskiego komiksu koncentruje się na problemach, które są już obecne w naszym życiu, a wkrótce objawią się ze zdwojoną mocą. Chodzi o moralne i cywilizacyjne problemy, jakie rodzi rozwój medycyny. CZY KLONOWANIE JEST OK? CO MOŻNA ZROBIĆ Z LUDZKIM CIAŁEM? KIEDY ZABIJANIE JEST ETYCZNE? Z tymi i innymi pytaniami zmierzyli się młodzi polscy "komiksotwórcy" z mniejszym, lub większym (na szczęście częściej z większym) powodzeniem.

Dużą siłą albumu jest jego różnorodność. Ponad dwadzieścia rysunkowych nowel stworzonych przez kilkudziesięciu scenarzystów i rysowników – trudno było oczekiwać jednego, spójnego głosu. Różna jest kreska (od niemalże malarskich obrazów, bo suche, bardzo konkretne linie), różna spojrzenie na poruszane kwestie (od ostrożnej zachwytu nad potencjalnymi możliwościami medycyny, aż po silny strach przed ich niewłaściwym wykorzystaniem). Antologia nie daje jednego, spójnego obrazu, nie ma określonego i jasno zdefiniowanego przekazu – jedyne, co wyczuwalne jest w niemal każdej historii, to obawa o zachowanie człowieczeństwa mimo naporu bezdusznej technologii.

Na koniec jeszcze jedna uwaga - ALBUM POTRAKTOWAĆ MOŻNA RÓWNIEŻ JAKO PRZEGLĄD TEGO, CO W POLSKIM KOMIKSIE NAJCIEKAWSZE. To „najciekawsze" jest rzeczywiście ciekawe, więc miejmy nadzieję, że podobne wydawnictwa – i ogólnie premiery albumów rodzimych twórców – staną się wkrótce codziennością, a nie jak Człowiek w próbówce świętem.



scenariusz: **wszyscy**
rysunki: **wszyscy**
cena: **49,90 zł**



Czy jesteś Ninją?

PREMIERA! REWELACYJNA PLATFORMÓWKA NA PC!!!

nova gra 2 CD

TYLKO 18,50 zł

SZUKAJ W KIOSKACH I SALONACH PRASOWYCH

WYDANIE SPECJALNE CDA

nova gra

I-Ninja

UWOLNIJ WŁASNE MOCE NINJA

W zestawie:
- pełna wersja gry I-Ninja (2 CD)
- instrukcja w języku polskim
- poradnik do gry
- plan lekcji i kalendarz
- dwa plakaty

Sprawdź z Novą Grą!



ZŁAP STYL

BĄDŹ
WOLNY !

TECHNOLOGIA
2,4GHZ



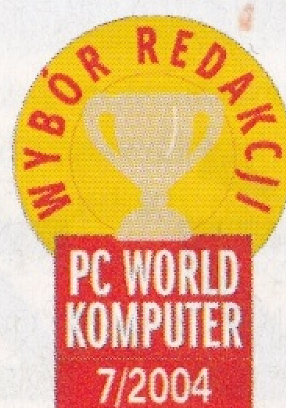
CYBORG EVO
BEZPRZEWODOWY



CYBORG EVO
FORCE FEEDBACK
OD 11.2004



CYBORG EVO



Saitek™
www.saitek.pl